¡GRATIS! REAL WARFARE TOTAL ¡3 JUEGOS COMPLETOS PARA PC!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES



Nº 264 ABRIL 2017
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE

Dawn of War III

¡LA BATALLA DEFINITIVA ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR!

REPORTAJE

Pillars of Eternity II

¡DE VUELTA A EORA!



20 CLAVES QUE CAMBIARÁN TU PC EN 2017

Cloud Gaming • eSports masivos • Ryzen • Vega • Visores RV • Juegos Indie • Realidad Aumentada y mucho más...



Número 264
AÑO XXXIII
PVP. CANARIAS 4,14€

PREVIEWS

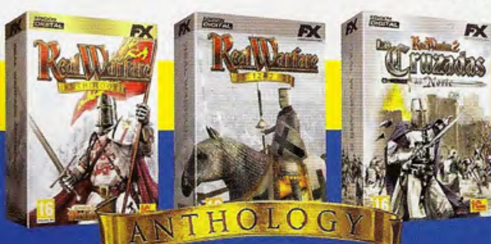
LITTLE NIGHTMARES

VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD

REVIEWS

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

GHOST RECON: WILDLANDS



REAL WARFARE + REAL WARFARE 1242 + REAL WARFARE 2 LAS CRUZADAS DEL NORTE

TRES JUEGOS COMPLETOS... ¡DE REGALO!

REAL WARFARE TOTAL

¡LÍDERA TUS EJÉRCITOS Y CONQUISTA LA EDAD MEDIA!

EL FUTURO ES HOY



Francisco Delgado
Director

Es difícil, mucho, que como jugadores demos con la clave que nos permita tener una mínima certeza de que, esta vez sí, ese periférico, el nuevo procesador que acaba de aparecer o, tal vez, ese revolucionario dispositivo de RV va a ser lo que de verdad nos permita entrar en una nueva dimensión del juego con nuestro PC. Y mucho más imaginar siquiera que el nuevo equipo que acabamos de comprar –y que nos ha costado un riñón, ¿verdad?– va a aguantar el tirón varios años, durante los que resistirá a nuevas generaciones de juegos, de APIs, drivers, actualizaciones de sistema y sabe quién cuántas cosas más. No, no es fácil vislumbrar el futuro del PC, pero lo intentamos, vaya que sí. Como jugadores siempre queremos estar al tanto de lo último, de por dónde van los tiros del hardware de PC, de si los componentes gaming de ésta o aquella marca nos serán más o menos útiles. Sería mucho más sencillo ser jugador de consola, seguro. Pero... ¡qué aburrido!, ¿no? Por eso en este número de Micromanía hemos creído oportuno hacer algo especial con el PC y con el hardware, porque 2017 se está desvelando como un momento clave para nuestra más querida plataforma y para su futuro, y hemos hecho un ejercicio de visualización del futuro. En él, hemos seleccionado 20 claves que creemos pueden definir el presente del PC como máquina de juegos este 2017, y más allá. Algunas ya las conocemos, otras están por llegar. Alguna más, acaba de nacer. Quizá nos equivoquemos, quizá no. Es difícil ver el futuro, pero tenemos la certeza de que, de un modo u otro, el reportaje que define este mes a Micromanía trae, aunque sea virtualmente, el futuro al día de hoy. Ya nos dirás si lo ves como nosotros.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
Ya están aquí los esperados Ryzen de AMD. Nuestro experto en hardware nos explica las claves de la nueva tecnología y modelos de AMD, y las primeras placas lanzadas para soportar las CPU. **Pág. 56**



Daniel Pastor
Productor Académico de proyectos en U-tad, escribe sobre la perspectiva de trabajar como "tester" en una compañía, y las responsabilidades y obligaciones que se han de afrontar en el puesto. **Pág. 46**



Jacob Jazz
Creador de «Baobab's Mausoleum», lead game designer de «Ginger Beyond the Crystal», nos ofrece una interesante reflexión sobre la condición de ser desarrollador indie en la actualidad. **Pág. 15**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2017
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

32 20 CLAVES QUE CAMBIARÁN TU PC EN 2017
Hardware, juegos, tendencias, componentes, tecnología... ¡El futuro del PC se decide en 2017! ¿Estás listo?



16 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III
Se acerca el cierre de la trilogía «Dawn of War», con la batalla más épica de toda la saga, repleta de novedades.

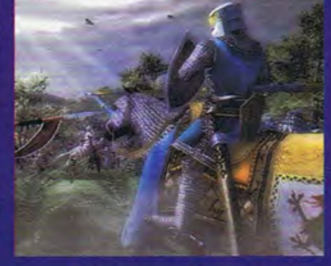
micromanía te regala

REAL WARFARE TOTAL

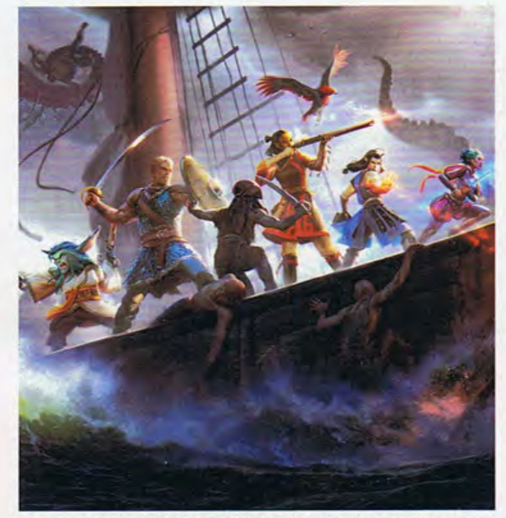








68 ¡3 JUEGAZOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA!
Si te gustan las batallas masivas, la épica y la Historia, no te pierdas este increíble pack que te regala Micromanía este mes. ¡Genial!



94 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE
La continuación de uno de los mejores JDR de la pasada temporada está en marcha. Descubre los primeros datos de la vuelta a Eora.



28 LITTLE NIGHTMARES
Miedos infantiles, oscuridad, puzles, monstruos... «Little Nightmares» quiere ser una aventura tan original como sorprendente y emotiva.



46 EL TALLER
¿En qué crees que consiste el trabajo de "tester"? Los expertos de U-tad nos dan las claves de un rol tan importante como el de los desarrolladores.



72 TORMENT TIDES OF NUMENERA
EL rol sigue estando de moda con la aparición de un juego que homenajea a los clásicos, con un estilo completamente único.

ÍNDICE POR JUEGOS

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA

¡Hagamos arder Mordor!

ACCIÓN **25 DE AGOSTO DE 2017** **MONOLITH / WARNER BROS.**

De héroe desconocido a brutal encarnación de la esencia de la Tierra Media, Talion, el protagonista de «Sombras de Mordor», volverá a finales de este verano para combatir de nuevo en la región dominada por Saurón y sus huestes. Otra vez junto al espíritu de Celebrimbor, el cambio en la acción será, sin embargo, sorprendente. La clave está en el propio objetivo del juego: conquistar y dominar las fortalezas de Mordor, junto a sus generales y ejércitos, creando una fuerza imparable que se pondrá a nuestras órdenes y se volverá contra el mismísimo Señor Oscuro. Sí, Mordor arderá, y nosotros encenderemos la cerilla.



TRANSFORMA A LOS GENERALES DE SAURON. Los poderes de Celebrimbor y Talion harán que los líderes de los ejércitos de Sauron se nos unan.



¡ELIGE TU MONTURA! Bestias cuadrúpedas y hasta dragones nos servirán de montura para salvar cualquier obstáculo y dirigir los asedios contra fortalezas.





¡NUEVOS PODERES Y HABILIDADES DE COMBATE! Uniendo el espíritu de Celebrimbor y sus poderes a los de Talion, podremos aniquilar varios enemigos a la vez o dar múltiples golpes simultáneos.



¡Y QUE NO FALTEN ESOS JEFES FINALES! La acción llegará al clímax con el enfrentamiento con loos jefes finales, señores de las fortalezas asediadas. Para conquistarlas, habrá que acabar con ellos.

¡DIRIGE A TUS EJÉRCITOS CONTRA EL SEÑOR OSCURO! En «Sombras de Guerra» la acción ya no vendrá únicamente de la mano de Talion, sino que formaremos y dirigiremos brutales ejércitos integrados por las mismas fuezas de Sauron, a las que volveremos en su contra con nuestros poderes. ¡Una guerra total en Mordor!

MEMORIA Y ALMACENAMIENTO SIN FRENO EN TU PC

Con los ordenadores, el dinero no lo puede todo. Siempre nos topamos con límites. Pero el almacenamiento, la memoria, es una barrera que ha resistido el paso de generaciones. ¿Qué pensarías si decimos que todo cambiará radicalmente, pronto y a mejor?

Durante muchos años hemos visto que los procesadores se hacían cada vez más rápidos. Y que las tarjetas gráficas competían con estos a la hora de procesar más datos por segundo. En paralelo, esa memoria RAM que se borra al apagar el PC ha conseguido alimentar todos los chips, con generaciones que duplican su rendimiento cada pocos años, pero, ¿qué pasa con los discos duros?

Cuellos de botella... anchos

Se ha hablado mucho de los cuellos de botella en los PC. Tanto en software como en hardware, con programas que no aprovechan la circuitería como deberían. Los componentes no se actualizan al ritmo necesario para que el equipo esté compensado. Cuando no eran los gráficos, era la CPU, que no podía nutrirlos de polígonos para rellenar. Ahora que todo esto se supera en cuestión de meses, toca centrarnos en el último escollo. Ese punto flaco que es el almacenamiento duradero.

Con las unidades SSD, o discos de estado sólido, vimos la luz hace unos años. La ley de Moore se ha cumplido, más o menos, con esta tecnología basada en chips de almacenamiento. A diferencia de las unidades mecánicas, no hay límites que imponga la física más tradicional. Todo es más sencillo, pero también más complicado al mismo tiempo.

Los fabricantes más tradicionales han visto la oportunidad de las unidades SSD y se han volcado en ello para no quedarse atrás. Gigantes como Western Digital, Seagate, Toshiba o Samsung no han tardado en tomar posiciones en la industria Flash.

Intel une dos mundos con Optane

Como hemos visto en los últimos tiempos, cada año y medio –o así– se duplica el almacenamiento disponible en unidades SSD. Al mismo tiempo, ganan en



CON EXPECTATIVAS DE ALCANZAR EL RENDIMIENTO DE LA RAM, la memoria 3D Xpoint apunta a sustituirla o, al menos, complementarla a modo de súper caché.

"Optane ataca el punto más flojo de otras unidades SSD: la fiabilidad y el tiempo de acceso a todos los datos almacenados"

velocidad y se reduce su relación de megas por euro invertido. Es un mundo maravilloso, donde hemos añadido un dispositivo Flash como compañero o sustituto de los discos mecánicos.

El futuro pintaba bien, con interfaces cada vez más eficientes, como el bus PCIe y el conector M.2 de muchas placas. Pero Intel ha dado un golpe en la mesa con algo innovador. Para quien se queja de la velocidad de las unidades SSD, aunque ya pasen de 2.000MB/s en ciertos casos, junto a los que piden fiabilidad para sus datos, Intel Optane parece la solución perfecta.

Realmente, lo idílico de esta nueva tecnología es su potencial, con un mundo utópico en el que la RAM se podrá sustituir por la llamada 3D Xpoint Memory. Esta tecnología aporta una estructura tridimensional que permite aumentar la capacidad y mejorar el rendimiento. Aunque hasta llegar a este punto aún quedan años, la intención es buena y el camino pasará por varias fases. De momento, Intel Optane es un primer gran paso.

Por ahora, la oferta que empieza a llegar se basa en modelos de gama alta, con 375 GB de capacidad conectados al PC por medio de un puerto PCIe estándar. Aunque también hay diseños que utilizan NVMe y la interfaz M.2, que están relegados a la última generación de placas base y procesadores Intel de gama alta. Ya hemos dicho que es una tecnología nueva, así que tardará en estar al alcance de todo el mundo.

Un buen principio

Las especificaciones preliminares del primer producto disponible, Intel Optane SSD DC P4800X, son superiores a lo que ofrece el SSD más "tradicional". Este empieza en unos 2.500MB/s para lectura y alrededor de 2.200MB/s en escritura de datos. Marcas que están al nivel de lo mejor en tecnología Flash. Pero hay dos puntos en los que la memoria 3D Xpoint toma la delantera.

Por un lado, tenemos la fiabilidad, con garantía sobre los datos almacenados, escritos y borrados de forma intensiva, probado ante estándares que multiplican por 10 o más lo ofrecido en las unidades SSD disponibles. En el primer modelo a la venta se habla de 30 escrituras totales por día o 12,3 Petabytes. Esto es debido a que la escritura en memoria 3D Xpoint se realiza de forma directa, a diferencia de la Flash basada en NAND. Se ahorra espacio aprovechable para mejorar la estabilidad, fiabilidad y velocidad.

Otra gran baza de Intel Optane toca directamente el punto más flojo de otras unidades SSD. La escritura en bloques realmente pequeños, de 4K, se hace a una gran velocidad, con una latencia que se mide en nanosegundos, como en el caso de la RAM. De momento, la memoria volátil es unas 10 veces más rápida, pero con un coste 100 veces superior y marcas que prometen igualarse en no muchos años.

La competencia vive el presente

Está claro que el precio de este primer Intel Optane SSD DC P4800X no es para cualquiera. Con 375 GB sale por unos 1.500€ y su uso está limitado a servidores, estaciones de trabajo u ordenadores de alta gama. Mientras llegan modelos con hasta 1 TB, previstos para el año que viene, nos fijamos en el presente, el de las unidades SSD que utilizan interfaz SATA y son un alivio frente a los discos duros tradicionales.

Para quien quiere más rendimiento, la interfaz M.2 está abierta a unidades SSD que aprovechan su mayor ancho de banda. Precio y capacidad empiezan a ser accesibles para todos. Cada vez hay más placas base que incluyen al menos uno de estos conectores. Sin dejar de lado las tarjetas PCIe que, como en el caso de la Intel Optane SSD DC 4800X, aprovechan el bus externo más poderoso de los PC actuales. Solo es cuestión de ver hasta dónde queremos llegar con lo que hay a mano, y lanzarnos.

AMD EXPRIME LA TECNOLOGÍA ACTUAL

Al igual que sucede con muchas placas base para procesadores Intel, AMD ha apostado por la interfaz M.2, una extensión del bus PCIe que se utiliza para conectar unidades SSD y aprovecharlas al máximo. Aunque también se utiliza como puente para modelos de gama baja, que incorporan una interfaz SATA de menor rendimiento.



LA INTERFAZ M.2 PERMITE CONECTAR TARJETAS SSD, con mejor rendimiento que las unidades SATA.



COMO ESTÁNDAR ACCESIBLE las unidades con interfaz SATA ofrecen una alternativa a los discos duros tradicionales, aunque a mayor precio por giga.



POR DENTRO, una tarjeta Intel Optane P4800X no parece muy distinta a lo ofrecido con la memoria NAND Flash habitual.

NOVEDADES DE ABRIL

En primavera florecen los nuevos juegos...

Se termina marzo con varios lanzamientos que se nos habían pasado, por no tener fecha fija. Pero con nombres que no se nos pueden escapar, como la nueva aventura gráfica de Ron Gilbert o el frío de Kona. Ambos llegaron a últimos de mes, junto a un «NieR: Automata» que levanta pasiones.

Abril trae DLC variados. «Europa Universalis IV» y «Stellaris» tienen los suyos. También nos deja ver qué ha sido de «BulletStorm», con Duke Nukem, o a qué sabe «Yooka-Laylee». No faltan nombres esperados, la verdad. Con algo de nostalgia por medio, junto a reediciones para las que ya tenemos los ahorros listos.

ABRIL 2017: LANZAMIENTOS



BulletStorm: Full Clip Edition con personaje extra en la piel de Duke Nukem, nos recuerda lo que pudo ser este desmadre de People Can Fly.



Yooka-Laylee tiene todo lo que podríamos pedir para devolver la gloria a los juegos de plataformas clásicos, bicho incluido.



The Sexy Brutale suena tan bien que queríamos jugarlo desde que oímos su nombre. ¡Queremos entrar ya!



Full Throttle Remastered solo necesita ser fiel a sí mismo. Quizá con más ambición que otras reediciones.



Syberia 3 puede cambiar de fecha otra vez, pero confiamos en que esta sea la definitiva y no decepcione.



Outlast II ha sido prohibido en Australia, o eso quieren. Aquí seguro que nos aterra sin restricciones.



Sniper: Ghost Warrior 3 tampoco se queda corto en violencia. Es lo normal en su género, que usa el sigilo como cebo para engatusarnos.

27

Warhammer 40.000: Dawn of War III por fin nos va a enseñar que hay mucha tela que cortar en la galaxia.

28

Little Nightmares puede que venga con una edición bonita, pero esconde lo que su nombre. ¡No te duermas!

EVENTOS A SEGUIR

35 Salón Internacional del Cómic de Barcelona. Del 30 de marzo al 2 abril de 2017. Con un recorrido impresionante y repercusión mundial, que no puedes perderte tampoco este año.

Héroes Manga. 22 y 23 de abril de 2017. El Expomanga que ya conocíamos ha colocado el listón muy alto, y Héroes Manga quiere llegar al mismo nivel con temática oriental, y no solo manga.

RetroMadrid. 29 y 30 de abril de 2017. Parecía que íbamos a tardar mucho en ver de nuevo el retro en la capital, tras saltarse 2016, pero nos acabaremos viendo en el Espacio Cultural Daoiz y Velarde.

PRÓXIMAMENTE...

3 TRIMESTRE DE 2017

PREY
■ **5 de mayo de 2017** ■ **Acción** ■ **Bethesda** ■ **PC, PS4, Xbox One**
Por fin sabremos cómo ha cambiado «Prey 2» desde que vimos lo que podría haber sido y nos gustó.

NORDIC GAME
■ **17-19 mayo 2017** ■ **Conferencias y expo**
Malmö en Suecia es el lugar elegido para presentar al mundo lo que se cuece, no solo en el Norte de Europa, sino en el resto del mundo videojueguil.

GET EVEN
■ **26 de mayo 2017** ■ **Aventura/Acción** ■ **Bandai Namco** ■ **PC, PS4, Xbox One**
En Bandai Namco quieren que descubramos cosas que no nos gustan, en una aventura con acción

RIME
■ **26 de mayo 2017** ■ **Aventura** ■ **Tequila Works** ■ **PC, PS4, Xbox One, Switch**
Sabemos que el protagonista es un chico y que es náufrago. A partir de ahí, no podemos desvelar más.

MARVEL GUARDIANES DE LA GALAXIA
■ **Primavera 2017** ■ **Telltale Games** ■ **PC, PS4, Xbox One**
La aventura que nos ofrece Telltale ayuda echar leña cerca del estreno de la segunda película.

MIRAGE: ARCANE WARFARE
■ **Primavera 2017** ■ **Torn Banner Inc.** ■ **PC**
Los responsables de «Chivalry: Medieval Warfare» se atreven con otro multijugador que usa gráficos cell shading con bastante acierto.

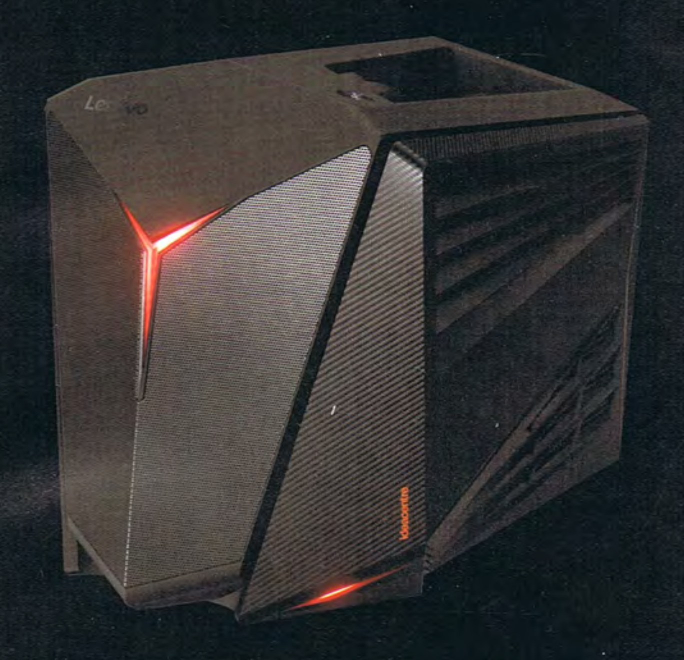
TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

EGX 2017
■ **21-24 de septiembre 2017** ■ **Birmingham**
Juegos a la última, torneos, fiestas, cosplay, ofertas de trabajo y todo lo que permiten el clima se da cita en el EGX cada año.

INNOVATE! AND CELEBRATE
■ **9-11 de octubre 2017** ■ **San Francisco**
Los Innovation Entrepreneur Awards tienen detrás la misma organización que la feria de la tecnología CES y tocan todos los palos, incluidos los juegos.

BLIZZCON
■ **3-4 de noviembre 2017** ■ **Anaheim**
Si hicieran falta presentaciones, Blizzard tendría un problema. Su Blizzcon es enorme en todos los sentidos y este año promete serlo más que nunca.

IDEACENTRE Y710 CUBE
Procesador Intel® Core™ i7



Diseño portátil y compacto

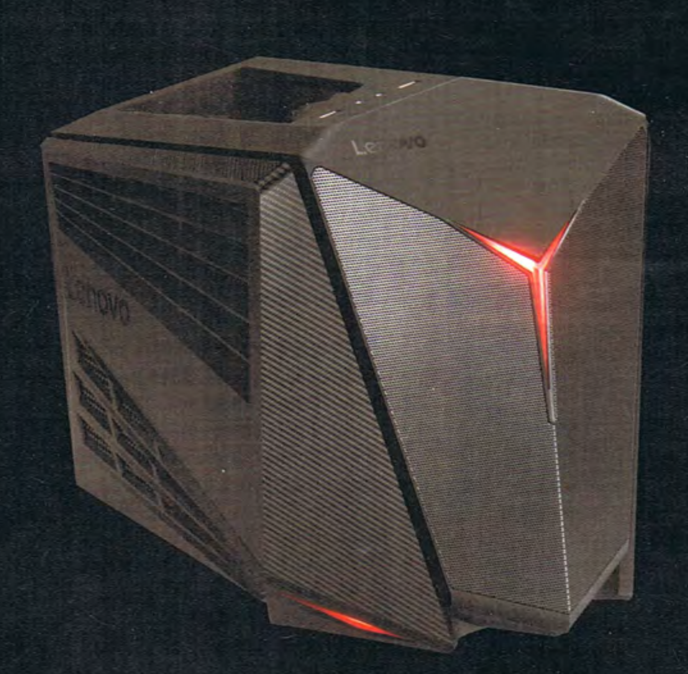


Lenovo™

Actualizaciones sin necesidad de herramientas



Conexión LAN rápida y potente





Procesador Intel® Core™ i7

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



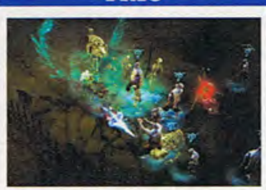
MÁS JUEGOS RV CADA DÍA
Gabe Newell, la cabeza visible de Valve, ha afirmado que se lanzan 30 títulos RV nuevos por semana en Steam, entre juegos y aplicaciones diversas. La cantidad global de la plataforma, según los datos, alcanza de momento las 1300 producciones. Una cifra espectacular para esta tecnología que, en la práctica, aún está en pañales si miramos lo que nos espera.
steampowered.com

TEMPLADO



IRRATIONAL GAMES CAMBIA DE NOMBRE
Tras cerrar oficialmente en 2014 y dejar en su catñalogo títulos como la saga «BioShock» en nuestras retinas, parece que vuelve Irrational Games. Sin embargo, ahora son Ghost Story Games y cuentan con Ken Levine como director creativo, junto a otros exmiembros conocidos, que seguirán ligados a Take Two.
ghoststorygames.com

FRÍO



BLIZZARD DEJA XP Y VISTA
El soporte para los juegos en Windows XP y Vista es ya historia para Blizzard, casi a semejanza de la propia Microsoft. Desde ahora, los juegos de la compañía americana no recibirán nuevas actualizaciones pensadas para estos sistemas operativos. Windows 10 y Windows 7 serán el único soporte de lo nuevo que salga a partir de este momento
blizzard.com

¡EL PC SE MUERE! (SÍ, OTRA VEZ)

Cada cierto tiempo aparece la noticia en los periódicos de cómo el mercado del PC se hunde. A estas alturas debería estar en el centro de la Tierra...



Paco Delgado
Director de Micromanía

Seguro que si eres de los que habitualmente leen las noticias en los periódicos o ves informativos en la televisión –dan igual la cadena y la cabecera, en serio–, te habrás dado cuenta de cómo suelen funcionar las historias que cuentan. Si eres, por casualidad, especialista en algo de lo que se dice –o te interesa la materia, simplemente– es fácil detectar, de forma inmediata, los sesgos de información, las confusiones de datos y, a veces, hasta la desinformación malintencionada. Pero, si somos neófitos, es fácil que nos la cuelen. Manipulación informativa, se llama.

Es como las encuestas: todo el mundo las tiene de referencia, pero muchas son tan manipulables que mezclando datos objetivos con interpretaciones sesgadas se puede inferir lo que se quiera, como aquel ejemplo tan famoso de la falsa correlación entre el cambio climático y la disminución de los piratas –de los de parche en el ojo y pata de palo, digo– en los mares desde el s.XIX. Como se suele decir, correlación no es causalidad.

Así que el PC se muere, ¿no? De nuevo

Todo esto viene por un titular –¡ah, los titulares!– que leí el otro día en un periódico de información general, y que decía algo así como que se confirmaba el retroceso del PC. Uno ve eso y, claro, pica. Y entra en la noticia. Y la lee. Y entonces es cuando se te empieza a hinchar la vena ante lo que ves, porque no entiendes nada de lo que se dice ni porqué se mezclan churras con merinas sin ningún criterio, para acabar informando de... ¡nada!

Lo primero que leo es que cierto estudio de mercado dice que Windows desciende frente a Android. ¿Perdón? ¿Esto no iba del PC? De repende Windows es la plataforma y se hace una comparación de porcentaje de usuarios de Windows frente al móvil o la tablet. ¿Mande? Ahora entra en escena iPhone, hablando de iOS, luego OS X y, ya puestos, Linux, sin saber muy bien a cuento de qué. El remate viene cuando se compara iOS y Android –total ya puestos– y se concluye (¡solo con eso!) con la certeza del descenso de ventas de PC, que iguala cifras de 2016 y 2014, ya que las empresas compran menos equipos para oficinas, de sobremesa y portátiles. Al final, todo concluye hablando de componentes gaming, que van mejor, y diciendo que las cifras de estos estudios, en general, son incompletas, pero que el uso de Windows desciende frente a Android, que sube, y es un dato indiscutible.

¿Tu has entendido algo? Yo tampoco. Pero, eso sí, como se suele decir, no dejes que la realidad te estropee un buen titular: que el PC retrocede. Con un par.

Alguien ha matado a alguien...

Como decía Gila con eso de "alguien ha matado a alguien", debe ser que el PC se está muriendo por desgaste, porque si no, no se entiende. Cuando no son las consolas –que deben estar sumando las cifras desde hace 30 años entre todos los formatos, vamos–, es Android. Cuando no, se trata de los móviles. Y si no, será el yihadismo, ¡yo qué sé!

Así se las gastan los medios de información general, y eso era una noticia que en teoría cogía datos objetivos de estudios de mercado. Ahora, piensa lo que ocurre con información de economía, política y cosas que de verdad afectan a nuestra calidad de vida. ¡Para echarse a temblar!

> "Desde hace décadas el PC se muere. Cuando no es por las consolas, es por los móviles..."



PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CUÁL...
será la compañía que aproveche DirectX 12, con cada vez más desarrolladores que apuestan por Vulkan?

¿QUÉ...
ha pasado con las animaciones de «ME: Andromeda» para que resulten tan desagradables a sus fans?

¿CUÁNDO...
habrá un «Forza» en PC que afiance la superioridad técnica frente a las consolas?

¿POR QUÉ...
Blizzard parece haberse olvidado de Europa en el terreno de los eSports?

¿CUÁNTOS...
millones de dólares en premios hacen falta para que un juego se convierta en eSport de moda?

¿HASTA CUÁNDO...
habrá ira en las redes sociales contra personas concretas, si un juego lo hace un equipo?

¿VEREMOS...
una rebaja en «For Honor» tras saber que necesitamos más de 700€ y dos años para desbloquear todo?

¿POR QUÉ...
Disney deja tanto tiempo entre juegos Star Wars con el nivel mediático de «Battlefront»?

LENGUAS DE TRAPO

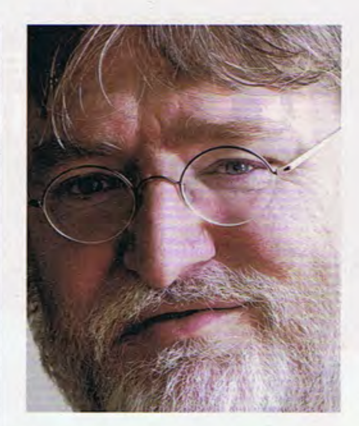
Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Puedes jugarlo («Fallout 4» en RV) de principio a fin ya y funciona muy bien. El Pip-boy va en tu muñeca y funciona como esperas". Todd Howard, de Bethesda, en Glixel

"Cuando lanzamos un producto nos centramos en si agradará a los consumidores y en su calidad." Strauss Zelnick, CEO de Take Two, habla así del lanzamiento de «Mafia III».





"Somos optimistas. Creemos que la RV va a ser genial. Y lo será de una forma consistente con nuestras expectativas". Gabe Newell, de Valve Software, para Polygon.



"Contratar jugadores de eSports es inteligente." Lo dijo Peter Moore ante miembros de la comunidad de EA en junio de 2016. Ahora es CEO del Liverpool FC. ¿Qué tramará?

"(Xbox Scorpio) es parte de la misma familia de sistemas y cada juego se podrá jugar en Xbox One, Xbox One S y en Windows 10". Con este argumento, Phil Spencer hace un flaco favor a las consolas de Microsoft, si tienes un PC potente.





"«NiER» y «NiER: Automata» existen, no porque su director sea carismático o imponga su visión. Es así porque recibimos un apoyo constante de los fans. " Yoko Taro, productor de la saga.

CEBOLLAS AZULES PARA CALABAZAS HAMBRIENTAS

Una breve carta a la reflexión sobre un absurdo creador de videojuegos en la mutante sub-industria de los videojuegos independientes.



Jacob Jazz
CEO de Celery Emblem
Creador de
«Baobab's Mausoleum»

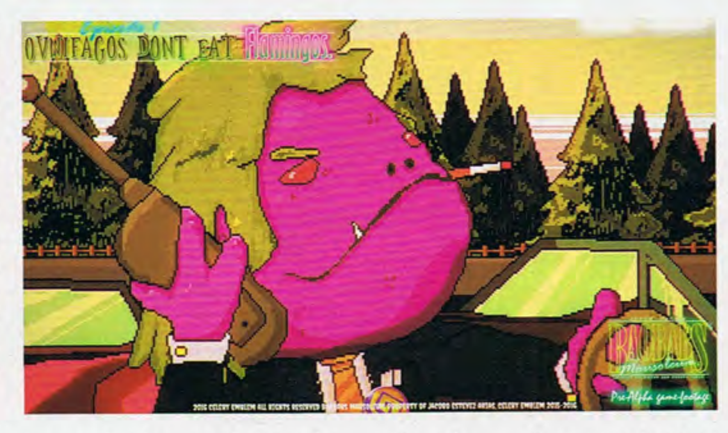
"Todos los pueblos tienen su propio Elm Street", afirmaba el a ratos simpático, y siempre paradigmático, Freddy Krueger, y es que no le faltaba razón, pues no sólo corroboro lo que decía el viejo, sino que también diré que existe un "Elm Street" en cada uno de los rincones del planeta.

Y lógicamente, el maravilloso rincón de los (cada día peor llamados) juegos "independientes"; no va a ser menos.

Es ahí, en ese perturbador lugar, donde irremediablemente solemos caer a vivir una temporada en el transcurso del desarrollo de videojuegos.

Nos asaltarán miles de problemas, cientos de dudas e incluso millones de preocupaciones, que se clavan como dolorosas agujas en las circunvoluciones del cerebro, que se irán intensificando a medida que el desarrollo avanza y que se manifestarán de las más extrañas maneras hasta la salida del producto.

¿Gustará a la gente? ¿Se entenderá este puzle? ¿Estará bien ajustada la dificultad en este nivel? ¿La duración será suficiente? Y es que, como digo, sin poder dar una respuesta clara, esto nos lleva a una situación totalmente paranoica donde uno ya no sabe de quién fiarse y donde un servidor, después de mucho pensarlo, ha decidido ponerse las gríngolas cual equino, y tirar para adelante por el peligroso desfiladero del mercado de los videojuegos independientes de principios del s.XXI.



¿Siente la industria la necesidad de tu juego?

Es una pregunta que hacerse (pero tampoco demasiado).

Es muy importante no dejar el proyecto sin oxígeno, es decir, mostrarlo al exterior, pasearlo, hablar de él y ver cómo reacciona la gente que nos rodea (todo el mundo, tanto expertos como no, gente que le gustan los videojuegos como los que los odian), aunque desde luego no obtendremos la respuesta de si el juego va a triunfar o no (incluso podemos llegar a tener la impresión contraría a lo que deparará el futuro, puede pasar créanme), pero sí nos ayudará a tomar una serie de decisiones que, a buen seguro, determinarán el rumbo que acabe tomando el proyecto.

Pero, volviendo al quid de la cuestión, cuando a uno le pregunten si cree que la industria necesita su juego, el único que tiene que tener "la necesidad de su juego" es el propio autor; es el propio equipo de desarrollo el que debe querer a su producto por encima de todo, amarlo, cuidarlo y mimarlo hasta la saciedad, y es que aquí es donde reside la clave de las grandes obras, en el amor que le dediquemos a ello.

Cómo decía el excéntrico director oriundo de Tennesse, Quentin Tarantino, "si uno ama el cine con la suficiente pasión, a la fuerza hará una gran película". Y es que este consejo nos sirve tanto para hacer videojuegos como dos huevos fritos con patatas.

Sé que podrán estar de acuerdo o no, pero no me negarán que es un ingrediente fundamental.

¡Nos veremos dentro de muy poco en el Arroyo de los Flamencos!



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



BETHESDA NO PARA

Según ha contado Pete Hines, vicepresidente de Bethesda, la compañía está trabajando en al menos siete juegos nuevos. Es otras palabras, que andan desarrollando un plan a medio y largo plazo para entretenernos a base de historias enormes llenas de acción, épica y cientos de horas de diversión. ¿O qué es lo que buscas en los juegos de esta compañía?
Bethesda.net

TEMPLADO



RYZEN GANA, A PESAR DE WINDOWS 10

La llegada de los micros AMD Ryzen ha estado condicionada por el estado de Windows 10 -pendiente de varias actualizaciones importantes- y el software actual. Mientras que los procesadores rinden muy bien, y su atractivo precio, aún falta que el Sistema Operativo se actualice, y los juegos, también.
amd.com

FRÍO



HTC VIVEPORT

Los servicios de juegos a la carta, con suscripción, llegan también al formato de la Realidad Virtual. Por ahora, eso sí, el precio, la calidad y variedad del catálogo son un gran hándicap para nuestros -caros- visores. Además, recordemos las dificultades para compatibilizar juegos entre Oculus, Vive y otros. Esperamos que la cosa vaya mejorando en breve.
viveport.com

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III

¡La guerra total llega a Acheron!

El descubrimiento de un arma de terrible poder en el misterioso planeta Acheron desatará el conflicto más brutal que el universo haya visto jamás. Orkos, Eldar y Marines lucharán por su control. ¿Quién vencerá?



Si estuviéramos en la piel –o en la armadura– de Gabriel Angelos no sabemos si podríamos esperar a que la batalla comenzara para arrasar a nuestros enemigos a la mayor gloria al Emperador.

Aunque, en realidad, ese deseo se hará realidad muy pronto. El regreso de «Dawn of War III» está a la vuelta de la esquina, y las dosificadas gotas de información sobre el cierre de la trilogía que Relic ha ido soltando no bastan para contener nuestra impaciencia... ¡Y eso que hemos podido probar la beta! Eso sí, el único contenido disponible era un limitado multijugador, con escaramuzas en las que controlar las alucinantes nuevas unidades de la saga. ¿Nuestra impresión? Pues lo que ya te imaginas: ¡brutal! Pero antes de llegar a ese punto, vamos a conocer un poco los orígenes de la nueva guerra que está a punto de desatarse en el planeta Acheron y a los que participarán en ella.

¡Por la supremacía!

El misterioso planeta Acheron se ha convertido, figuradamente, en el centro del Universo. No es un lugar agradable: temperaturas extremas, volcanes activos, zonas heladas, orografía abrupta. Ni siquiera está situado en un cuadrante estratégico. ¿Cuál es la razón de que se haya converti-

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Relic/SEGA
- **Fecha prevista:** 27 de abril de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia** en tiempo real, tercera entrega de la saga basada en Warhammer 40.000.
- Tendremos **tres facciones disponibles: Marines, Orkos y Eldar**, y jugaremos la campaña manejando a todas.
- Incluirá **escaramuzas multijugador**, con las tres facciones disponibles.
- El escenario de juego será el **planeta Acheron**.
- Habrá nuevas y enormes **unidades de élite, los Super Walker**, con una diferente por facción.





Las superhabilidades de cada bando desatan la destrucción. Cada facción tendrá una habilidad capaz de arrasar lo que encuentre en el campo de batalla, como el Bombardeo Orbital de los Marines, los Piedroz Orkos o, como aquí, la Tormenta Sobrenatural Eldar.

do en un punto tan interesante? Los informes hablan de que se ha descubierto allí una tecnología increíble, lo que parece ser un arma de origen desconocido, que podría otorgar a su poseedor un poder terrible y casi ilimitado en cualquier conflicto.

El Emperador la desea, como es lógico, para lo que ha enviado a Gabriel Angelos al frente de sus Cuervos Sangrientos con la misión de hacerse con ella. Pero lo malo es que sus grandes enemigos, Eldar y Orkos, también han recibido la noticia y ya se dirigen hacia Acheron. Sí, la guerra, una vez más, es inevitable. La diferencia es que, en esta ocasión, todos los ejércitos vienen armados con nuevas y poderosas unidades y habilidades. ¡La devastación de Acheron será total!

Guerra brutal

Los ya casi ocho años transcurridos desde la aparición de «Dawn of War II» –algo menos si contamos las expansiones, claro– han servido a Relic para mejorar por completo el apartado técnico de la saga y aportar soluciones de



¡Guerra total en Acheron! Las batallas de «Dawn of War III» serán un bello y caótico espectáculo. El impresionante detalle visual del juego se verá acrecentado con la aparición de las nuevas unidades y poderes que desataremos en combate.

jugabilidad y diseño de acción para potenciar la intensidad y el espectáculo del combate.

El uso de los sistemas de cobertura que estrenará «Dawn of War III» será un buen ejemplo, aunque también encontraremos elementos ya familiares, como la conquista de puntos estratégicos para el avance de las misiones –y en las escaramuzas multijugador–. Pero si algo destacará por encima de todo, será la inclusión de las nuevas unidades de élite –los Super Walker–, que acompañarán a comandantes y héroes.

Cada una de las tres facciones en «Dawn of War III» –a imagen de las entregas anteriores– contará con su líder –Gabriel Angelos, Macha y Gorgutz, para Marines, Eldar y Orkos, respectivamente–, más un segundo al mando –que será el líder en ciertas misiones o un apoyo imprescindible en otras–. Pero la irrupción en escena de gigantescas –literalmente– unidades, de devastador poder ofensivo, pueden cambiar el curso de una batalla de forma drástica y casi instantánea. El Caballero Impe-

EL REGRESO DE VIEJOS HÉROES Y VILLANOS

Con «Dawn of War III» se cierra la trilogía de estrategia de Warhammer 40.000 y lo hace recuperando algunos nombres propios que los fans de la saga reconocerán de inmediato.



Eldar: La facción más mística de las tres en liza recupera como comandante a la veterana guerrera y clarividente Macha, que cuenta entre sus poderes leer el futuro. No la veíamos desde el primer título de la saga.



Orkos: El Jefe de Guerra Gorgutz hace su cuarta aparición en «Dawn of War», después de su presencia en «Winter Assault», «Dark Crusade» y «Soulstorm», liderando a la brutal y caótica facción.



Marines Espaciales: Gabriel Angelos es ya casi un amigo. El comandante de los Cuervos Sangrientos ha aparecido constantemente en la saga, aunque en algunas entregas ha tenido un rol menos relevante.

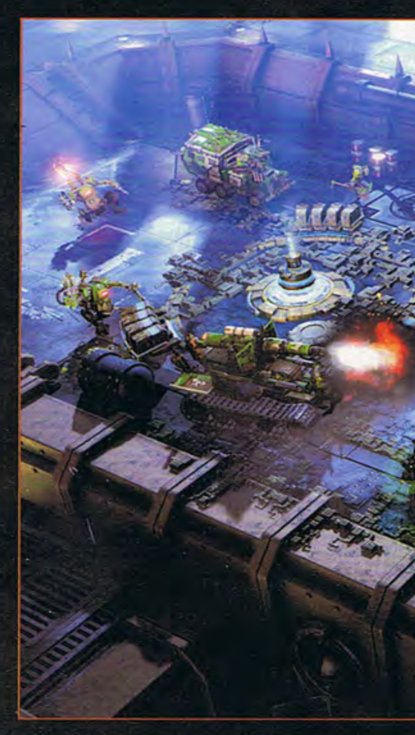
“Las unidades de élite Super Walker serán una de las grandes novedades en la saga”







¡Acaba con la base enemiga! Más impresionantes que nunca, los asaltos a las bases enemigas definirán la victoria -o la derrota, si eres el atacado- en el multijugador, como en esta batalla de Orkos y Eldar.





rial –pilotado por lady Solaria–, el Caballero Espectral de los Eldar y el Gorkanaut de los Orkos serán máquinas de destrucción total que, además, verán cómo su poder se incrementa si, en un momento dado, usamos la superhabilidad propia de nuestra facción. Estas habilidades son ataques especiales que se pueden usar en ocasiones muy limitadas, pero arrasarán con todo cuanto encuentren a su paso. Los Marines tendrán el Bombardeo Orbital –ya conocido de otras entregas de la saga–, los Eldar, la Tormenta Sobrenatural, y los Orkos tendrán sus Piedroz.

Todos ellos estarán disponibles tanto en la campaña –en la

COMANDANTES, UNIDADES DE ÉLITE Y PERSONALIZACIÓN EXTREMA

Uno de los apartados más destacables de cualquier «Dawn of War» siempre ha sido la fidelidad extrema al universo y personajes de Warhammer 40.000, incluyendo, al tiempo, las mismas posibilidades virtuales que en el juego de mesa. Esto es, el taller de pintura y diseño para todas las unidades, con patrones fijados según capítulos y facciones, o la libertad para crear diseños totalmente personalizados.



Orkos: Todos los talleres diferencian por un lado las unidades comunes y por otro las de élite, incluyendo comandantes y unidades Super Walker -los gigantes inéditos en la saga-. El Gorkanaut Orko es todo un espectáculo.



Marines Espaciales: El gigantesco Caballero Imperial Solaria se une al poderoso comandante Gabriel Angelos como vanguardia de los Marines. Su impresionante aspecto puede ser modificado hasta en el más pequeño detalle.



Eldar: Quizá solo por la escala, el Caballero Espectral Eldar es el más impresionante de las unidades de élite. Su descomunal tamaño y el diseño de sus armas pueden ofrecer un aspecto aún más temible según la personalización aplicada.

La aparición de las temibles unidades de élite, como el Caballero Espectral, pueden inclinar claramente la balanza a favor o en contra de tu ejército, de forma dramática, en las escaramuzas multijugador del juego.

que manejaremos a las tres facciones para descubrir la historia tras la misteriosa arma de Acheron–, como en las escaramuzas multijugador.

Elige tu bando

La beta multijugador de «Dawn of War III», aunque limitada, nos ha servido para comprobar que la esencia de la jugabilidad de la nueva entrega será muy similar a la de los títulos anteriores, pero la aparición de las súper unidades es todo un espectáculo.

Las escaramuzas han sido la base de los enfrentamientos, de forma individual o por equipos –1v1, 2v2 y 3v3– en tan solo tres mapas disponibles: Crucible of Vaul, Solarian's Gate y Port Saunderus. Lo que sí resulta evidente es que el entorno adquiere, si cabe, un aspecto mucho más táctico que en anteriores juegos. Los accidentes orográficos, las estructuras artificiales, el uso táctico de la altura y la combinación de superhabilidades y unidades de élite, ofrecen unas batallas espectaculares. Además, la renovación gráfica –con una dirección artística que quita el hipo– unida a la jugabilidad, potenciada como ni imaginas, augura que «Dawn of War III» será el mejor juego, de largo, de la saga. La guerra está a punto de comenzar. ¡Por fin! **A.C.G.**



LA ESTRATEGIA DEL LUJO MÁS IMPERIAL

El regreso de «Dawn of War» tras tanto tiempo se ha merecido, por parte de Relic y SEGA, la producción de diferentes ediciones especiales que se pueden considerar de auténtico lujo.



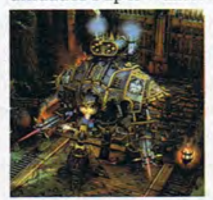
Edición de Coleccionista: La más espectacular de las ediciones del juego incluirá un discolibro, una tarjeta lenticular, la banda sonora oficial, una réplica del Martillo Demonio Godsplitter, estandartes de las tres facciones en tela y el pack de apariencias Maestros de la Guerra.



Edición Limitada: La más "modesta" Edicion Limitada de «Dawn of War III» elimina los extras físicos más llamativos, pero sigue incluyendo contenido especial, como el discolibro premium, la tarjeta lenticular y la banda sonora oficial, más el pack de apariencias, a un precio de 59.95 €.



Reservas: La reserva de cualquier edición incluye el pack de apariencias, tres skins para las unidades de Élite Super Walker: Reina Oscura para Lady Solaria (Caballero Imperial), Vidente de Fantasmas para la telépata Farseer Taldeer (Caballero Espectral) y Gran Apariencia Gran Ezpezial para Morkanaut. Son sólo diseños cosméticos. Si no reservas el juego, las tres unidades Super Walker estarán disponibles en su forma original.







LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

CAZADOR MÍSTICO

Me gustan los juegos de cazar monstruos tipo «Monster Hunter», y nunca he entendido que Capcom sólo los saque en portátiles. ¿Hay algún juego similar en PC? ¡Gracias! ■ **MisticW**





Al ser un juego que exige mucha dedicación, Capcom opina que le va mejor a las portátiles. Pero por suerte existen algunos títulos similares en Steam. Si no te importa cambiar monstruos por demonios, acaba de salir «Toukiden 2». Tu objetivo es acabar con la amenaza de los diabólicos Oni y debes cazarlos en un enorme mundo abierto. Este año saldrá «Dauntless», que si se parece más a «Monster Hunter», pero enfocado al multijugador cooperativo. ¡Buena caza!

MÁS ALLÁ DE MORDOR

Me lo pasé genial con «La Tierra Media: Sombras de Mordor», así que me alegré con el anuncio de «Sombras de Guerra». Ya han soltado el primer vídeo y lo único que hemos visto es... más Mordor. No lo entiendo. Teniendo toda la Tierra Media, ¿por qué no ambientan el juego en más sitios? ■ **Gandalfillo**

¡Que no cunda el pánico! Es verdad que lo primero que hemos visto es más Mordor, pero eso es porque es lo que más vende (orcos, batallas, sangre, ya sabes). Ten en cuenta que esta continuación ya no lleva la palabra Mordor en el nombre, y Warner ha dicho que habrá escenarios fuera de Mordor, así que mejor esperamos, porque seguro que nos espera alguna sorpresa...

DE SWITCH A PC

¿Es cierto lo que he leído por ahí acerca de que el mando Pro de Nintendo Switch funciona en PC? ■ **Roberto P.**



Pues sí, Roberto, el Pro Controller de Switch es un gamepad bluetooth genérico, y funciona en PC sin necesidad de drivers. Ten en cuenta que los gatillos son digitales. Y también funcionan en PC los Joy-con.

WINDOWS 10 Y LOS JUEGOS

La próxima actualización de Windows 10 hará que los juegos funcionen más rápido. ¿Significa eso que podremos subir la calidad de los gráficos, o que tendremos más framerate? ¿Funcionará con todos los juegos o sólo con los de Microsoft? ■ **Kepa S.**

A finales de abril sale la actualización Windows 10 Creators Update, que añade un Modo Juego que libera recursos del sistema para obtener un mejor rendimiento en los juegos. Según Microsoft, esto no hará que tengan mejores gráficos o más framerate, sino que conseguirá que el framerate sea más estable. No habrá tantas caídas en zonas con más carga gráfica. Y tranquilo, Kepa, que no funcionará solo con los juegos de



LA CARTA DEL MES

SOLO EDICIONES GOTY



Desde hace un par de años me he acostumbrado a comprar solo ediciones GOTY con todos los DLCs. No solo los juegos funcionan mejor, sino que además tengo todo el contenido. ¡Seguro que no soy el único que hace lo mismo! ¿Vosotros qué opináis? ■ **Javi D.**

Bueno Javi, es indiscutible que cada uno compra los juegos cuando quiere o puede, y las versiones que quiere. Comprar las ediciones GOTY es una decisión sensata, pero los videojuegos son una afición pasional, y si no los compras durante el lanzamiento te pierdes la emoción del momento. Muchas ediciones GOTY tardan más de un año en salir, y si todo el mundo esperase, no existirían muchos juegos.

LA POLÉMICA DEL MES

CARA CARTÓN

Creo que la peña se ha pasado un poco con el tema de las animaciones de «Mass Effect Andromeda», y ha ido un poco en plan "destroyer". No creo que sea para tanto. No son nada del otro mundo, pero tampoco son un desastre. Ahora con las redes sociales todo el mundo va a burlarse, no me extraña que las compañías ya no quieran sacar demos de sus juegos... ■ **Lana**



Nosotros también pensamos que las animaciones faciales de «Mass Effect Andromeda» se han sacado un poco de quicio, Lana. No son lo mejor que hemos visto este año y tienen algunos bugs, pero están a un nivel similar a otros juegos. Toda opinión es respetable, pero una cosa es opinar y otra destrozar, e incluso amenazar, a los animadores del juego, como ha ocurrido. Eso nunca es aceptable.

Microsoft, ni con los nativos de Windows 10. Microsoft ha dicho que lo hará con todos. Pronto lo veremos.

¡VUELVE SONIC!

Como fan de Sonic estoy contento con lo que he visto de «Sonic Forces», pero un poco preocupado porque parece lo mismo de siempre, con mejores gráficos. Y después de los últimos juegos es normal que no me fíe del todo. ¿Creéis que estará a la altura? ■ GoSonicGo

Como dices, es difícil saberlo porque la trayectoria de los últimos años ha sido muy errática. «Sonic Generations» y «Sonic & All-star Racing Transformed» eran geniales, pero el resto no estaban a la altura. Es verdad que lo que han mostrado de «Sonic Forces» no es nada nuevo, pero la ambientación más oscura ya es un cambio, y Sega ha prometido que incluirá novedades importantes en la jugabilidad. Saben que es su última oportunidad, así que confiemos en que den la talla. Y sino, siempre te quedará «Sonic Manía»...





JUEGOS DE PS4 EN PC

Ahora que Sony ha dicho que va meter juegos de PS4 en PlayStation Now, ¿incluirá Sony los títulos que todos esperamos como «Uncharted 4» u «Horizon Zero Dawn», o nos va a dejar con las ganas? ¿Cuándo llegará PlayStation Now a España? ■ Fernan

Si nos pides nuestra opinión, nuestro consejo es que no aguantes la respiración en ninguna de las dos preguntas, Fernan. De momento no parece que Sony vaya a estrenar PlayStation Now en España, y es poco probable que incluya sus exclusivos de consola en esta plataforma de juego en streaming. Como mucho algún secundario tipo «Knack», o alguna demo de títulos como «Uncharted 4», para "animarte" a que compres una PS4. Pero dudamos que podamos jugar a esos juegos completos que mencionas en PC.

AURICULARES DE RV

Me he enterado de que existen auriculares pensados para la RV, y me ha dejado un poco descolocada. ¿No sirve cualquier tipo de auriculares? Si me compro unas HTC Vive o unas Oculus Rift... ¿Tendré que comprar auriculares especiales? ■ Eva



Es verdad que existen auriculares pensados para la RV. Suelen tener una holgura adaptada para usarlos con las gafas puestas, y están especializados en reproducir sonido 3D, como los Ossic X, por ejemplo. Pero eso no significa que no sirva cualquier otro auricular. Eso sí, si quieres mantener la inmersión completa, asegúrate de que soportan sonido 3D.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



MASS EFFECT ANDROMEDA

¡A la conquista del universo!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** BioWare/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Marzo de 2017

www.masseffect.comcom

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y rol, de ambientación futurista**, que abre un nuevo arco en la saga.
- Nos meteremos en la piel de **uno de los hermanos Ryder**, pioneros en colonizar Andrómeda.
- Exploraremos **cinco planetas**, para descubrir su viabilidad.
- Habrá **dos razas nuevas** de alienígenas.
- Nuestro **enemigo serán los Kett**, una especie alien desconocida.
- Podremos explorar a pie o usando el **nuevo vehículo Nomad.**

PRIMERA IMPRESIÓN

«Mass Effect» estrena nuevo arco y personajes, cambiando la trama de la amenaza por la de la colonización, con nuevos desafíos, especies y peligros por descubrir.

No todos en el universo estaban pendientes de la amenaza de los Segadores. Mientras Shepard y los suyos combatían, exploraban, buscaban la clave para acabar con el peligro y devolver la esperanza a la galaxia, la iniciativa de Andrómeda se había puesto en marcha y enviado a sus miembros, los pioneros, a descubrir la viabilidad de la colonización de nuevos mundos en tan lejano destino. Entre ellos, Alec Ryder y sus hijos, Sara y Scott que, por azares del destino, acabrán asumiendo el protagonismo de la misión, ante la desaparición de su progenitor.

Sin tener verdadera idea de lo que estaba pasando, ni de que la misma existencia de la Tierra estaba en peligro, los Ryder se embarcan en una aventura, no menor que la de Shepard, repleta de misterio, esperanza y quién sabe que peligros. Es lo que tiene ser un explorador en terra incognita: hay que tener claro que lo único que te espera es lo desconocido. Y lo que se van a encontrar los Ryder en los cinco planetas que tendrán que explorar en «Mass Effect Andromeda» será algo increíble.

De vuelta al espacio

La nueva entrega de «Mass Effect», como ya estábamos avisados, romperá totalmente con lo ofrecido hasta ahora de la saga en el arco de la trilogía de Shepard. Los puntos lógicos de conexión entre algunas de las especies alienígenas conocidas, el trasfondo del universo de juego y las bases de la jugabilidad se mantendrán, pero ni protagonistas, ni secundarios ni, por supuesto, enemigos ni trama tendrán nada que ver. Los Ryder, como acabamos de ver, serán los protagonistas, pudiendo escoger entre ser uno de los dos hermanos y definiendo sus características, clase y hasta el aspecto físico.

BioWare ha preparado cinco planetas que tendremos que explorar para descubrir su viabilidad de colonización, aunque el hallazgo de cierta tecnología de una especie alien desconocida dará un vuelco al objetivo inicial de los Ryder, llevándonos a confrontar una nueva raza alienígena enemiga, los Kett, que ansían conseguir esas reliquias aunque no sabremos bien la razón. El conflicto está servido.

La limitación de lugares por explorar contrasta con lo que ofrecía

> "La galaxia de Andrómeda nos espera con planetas por colonizar y secretos por descubrir"

Un nuevo mundo en el que BioWare empieza desde cero

Aunque «Mass Effect Andromeda» encuentra numerosos puntos de conexión con la trilogía original en ambientación y trasfondo, los abundantes cambios a nivel técnico, narrativo, de guión, personajes y hasta de jugabilidad, no harán necesario conocer el arco de los Segadores y Shepard, pero quizá sí que el fan de la saga se encuentre algo despistado con lo que el nuevo juego ofrecerá. Lo que no es bueno, ni malo, sino diferente.

¡Bienvenido a la iniciativa Andrómeda! Encarna a uno de los hermanos Ryder en la colonización de cinco planetas de la galaxia de Andrómeda, y sé uno de los pioneros.





¡El combate sube de nivel! El uso de un jetpack nos permitirá luchar no solo usando coberturas, sino desde el aire.





Los nuevos planetas están llenos de peligros. Descubrir todo lo que los cinco planetas a explorar ocultan no siempre será agradable. La fauna local y los Kett nos lo pondrán muy difícil.

la trilogía original, pero BioWare asegura que tiene su razón de ser al variar el tipo de exploración, acercándose más al diseño del mundo que ofrecía «Dragon Age Inquisition» que cualquier entrega anterior de «Mass Effect».

Además, también algunas mecánicas conocidas de jugabilidad y combate serán diferentes a lo que el veterano de la saga conozca. Por ejemplo, aunque la acción seguirá siendo en tercera persona y seguirán estando las coberturas, su uso será algo diferente e, incluso, podremos combatir desde el aire –y saltar– gracias a un jetpack. Son detalles que intentarán hacer de «Mass Effect Andromeda» una experiencia diferente, no solo por guión y personajes, sino por diseño y desarrollo de la acción, y de la narrativa.

Los nuevos enemigos

Ya hemos mencionado de pasada a los Kett, el nuevo gran antagonista, que a priori quizá no parezca tan imponente como la amenaza global y apocalíptica de los Segadores, pero el estudio asegura que nos ofrecerá un desafío de los que hacen época. Los Kett buscan el control de la tecnología alienígena que descubriremos en uno de los planetas explorados, lo que nos llevará inevitablemente al enfrentamiento con ellos, pero no será el único peligro que los Ryder tendrán que afrontar.

Los ecosistemas de los planetas que exploraremos en el juego esconderán numerosos peligros en la fauna local. Además, la extensión de las regiones que podremos recorrer será enorme y plagada de secretos y desafíos desconocidos. Y aquí, claro, entrará en acción el Nomad, el nuevo vehículo –heredero del Mako– con el que recorrer grandes distancias que, por lo que afirma BioWare, será muy útil.

Aunque no podremos valorar con fundamente las virtudes de este nuevo mundo que «Andromeda» propone hasta que le pongamos la mano encima a la versión final, todo suena apetecible e interesante. El espacio nos está esperando. ¿Te apuntas? **A.P.R.**

SE PARECE A...



GEARS OF WAR 4
El combate y el uso de coberturas son puntos de conexión entre la acción de ambos juegos.

MASS EFFECT 3
Aunque la ambientación y el trasfondo son similares, personajes e historia cambian.



VIKINGS WOLVES OF MIDGARD

¡Que los dioses estén de tu parte!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Games Farm/Kalypso
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Marzo de 2017

www.kalypsomedia.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol y acción, de estilo «Diablo»**, ambientado en el universo de la mitología nórdica.
- **El escenario de la acción será Midgard**, un mundo que combina fantasía y mitos vikingos.
- Lucharemos contra los Jotan, hordas de no muertos y **bestias de Ragnarok.**
- Poseeremos habilidades especiales, como **la Ira Berserker.**
- Incluirá **un modo cooperativo online** para jugar con un amigo la campaña completa.

PRIMERA IMPRESIÓN

Games Farm trae una combinación de rol y acción ambientada en la mitología nórdica, con un diseño de acción a lo «Diablo», muy atractivo para los fans del género.

Dicen que Midgard es un lugar precioso: bellos paisajes, enemigos a los que destrozar en batalla, enormes llanuras en las que desatar la ira del Berserker... ¡Un paraíso para un guerrero vikingo! Pero hasta estos parajes tan idílicos están amenazados, como advirtieron los dioses, por el advenimiento del Ragnarok. Un apocalipsis en toda regla que amenaza con destruir el mundo por completo. ¿Seremos capaces de detenerlo?

Mitos y leyendas

Uno de los mitos –por no decir el Mito, con mayúscula– más conocidos de la cultura nórdica se toma como referente por parte de GAmes Farm para crear un juegò de rol y acción brutal, homenaje en toda regla al estilo «Diablo», pero ambientado en un universo de dioses y leyendas que no se ha explotado todo lo que se merece. Y no, tampoco es que el estudio eslovaco hay decidido adaptar, tal cuál, la leyenda de Ragnarok, pero los ingredientes principales están todos ahí: los Jotun –en el juego, Jotan–, liderados por Loki, el Fimbulvetr –o Fimbulwinter, como lo denomina «Vikings»–, el invierno de los inviernos –tres inviernos seguidos sin verano–, la serpiente de Midgard, etc.

El mito y la fantasía se darán cita, así, en un juego que, ante todo, pretende hacernos disfrutar de una acción intensa y sin respiro, en la que pondremos en marcha numerosos poderes y habilidades especiales que no serán otorgadas por los dioses, bien de forma directa, bien a través de objetos de poder, como amuletos y armas.

«Vikings» nos meterá en la piel de un jefe guerrero del Clan de los Lobos que ha de reconstruir su poblado y conducir a los suyos a la prosperidad, evitando la destrucción del mundo en la batalla de Ragnarok. La pregunta clave es: ¿cómo? Y la respuesta no puede ser más sencilla: luchando.

Dioses y monstruos

«Vikings», a diferencia de otros juegos de estilo «Diablo» no ofrecerá un sistema de clases al uso, sino que incidirá en la naturaleza guerrera del protagonista –o protagonistas, como luego veremos–. No es que no existan clases, sino que el estilo de juego vendrá definido por las habilidades elegidas y

> **“Acción, rol y mitología nórdica se dan cita en una espectacular aventura de estilo «Diablo»”**

Dioses nórdicos, fantasía, leyenda y un espectáculo brutal

La riquísima mitología nórdica, salvo excepciones, no suele ser una fuente muy usada en el mundo de los juegos, y es una pena. Antiguos clásicos de los 80 y 90 abundaron en este universo, pero la perspectiva que Games Farm adopta con «Vikings, Wolves of Midgard» va mucho más allá, trasladando a un brutal entorno de acción y rol, la leyenda de Ragnarok y el caos y destrucción que el mito conlleva.



¡El invierno ha llegado! Y no, no hay tronos por medio, ni estamos más allá del Muro. Es Ragnarok y el mundo está al borde de su fin... salvo si tú y los dioses nórdicos lo impedís.



¡Desata tus poderes Berserker! Los más conocidos mitos y leyendas nórdicos se han usado para dotarnos de poderes.





¡Acaba con los Jotan y salva el mundo! El estilo «Diablo» definirá la acción y desarrollo de «Vikings Wolves of Midgard», luchando contra las hordas de no muertos Jotan y bestias temibles.

potenciadas, y las armas que usemos, entre las que podremos elegir espadas, arcos o bastones de hechizo. Como ves, podremos ser magos, sí, pero magos guerreros.

Estas habilidades se verán potenciadas por el poder de los dioses que talismanes y amuletos nos podrán conferir. También mejoraremos nuestros poderes haciendo sacrificios de sangre a los dioses nórdicos, o subir nuestra experiencia y nivel luchando en los Juicios de los Dioses. Vamos, que Loki, Thor y compañía estarán presentes de un modo u otro en el juego.

Todo nos ayudará a combatir a los Jotan –en la mitología nórdica el ejército liderado por Loki–, hordas de criaturas no muertas y monstruos, así como a algunos enemigos terribles, poderosos y de enorme tamaño, que pondrán a prueba nuestro potencial, y que sufrirán nuestra Ira Berserker, uno de los muchos poderes que podremos adquirir y desatar.

Combate táctico

Uno de los elementos más interesantes de «Vikings» es que Games Farm ha diseñado el entorno de juego con un componente táctico, pudiendo destruirse por golpes o hechizos, y siendo una herramienta más en el combate.

Será posible, por ejemplo, enterrar a los enemigos bajo un alud de rocas o empujarlos por acantilados para librarnos de ellos. Así mismo, podremos usar armas legendarias y armaduras para hacer frente a los enemigos más poderosos. Pero aún queda lo mejor...

«Vikings» ofrecerá la posibilidad de jugar la campaña de forma cooperativa online, con un amigo. Así, podremos combinar y compensar el estilo de juego de ambos personajes, siendo mucho más poderosos en conjunto. Eso sí, el nivel de los enemigos también subirá, lo que nos obligará a plantear estrategias de combate que nos permitan ser mejores.

«Vikings» es uno de esos juegos que apetecen, ya solo conociendo sus características. ¡Es la hora de entrar en la leyenda! **A.C.G.**





CHAMPIONS OF ANTERIA

Aunque el componente estratégico era aquí importante, la acción es bastante similar.



THE DWARVES

Mucha más acción y aventura para otro juego de fantasía, repleto de mitos y leyendas.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Puzle
- **Estudio/compañía:** Tarsier Studios
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 28 de abril de 2017

www.little-nightmares.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **aventura, puzles y plataformas**, cuya acción se desarrollará en un mundo -casi- onírico: Las Fauces.
- Seremos **Six, una niña raptada y secuestrada en Las Fauces**, que debe escapar evitando múltiples peligros.
- Los escenarios serán casi como **una gigantesca casa de muñecas**, en un complejo submarino.
- Además de Six, habrá **personajes que pueblan Las Fauces**, algunos amistosos, como los nomos, y otros hostiles.

PRIMERA IMPRESIÓN

A medio camino entre las pesadillas y los sueños que todos teníamos de niños, el juego de Tarsier abunda en los arquetipos del miedo infantil, y el desafío al ingenio.

LITTLE NIGHTMARES

¡Despierta, es solo una pesadilla!

Al despertar, la pequeña Six se siente confusa. No sabe muy bien qué ha pasado ni dónde está, tan solo que no reconoce nada de lo que le rodea. Six se siente muy pequeña, más de lo que ya es, contemplando esa enorme habitación en la que se encuentra. Pero no es, en realidad, una sensación. ¡Es que aquello es muy grande! Tanto que se siente como la habitante de una casa de muñecas. ¿Qué está pasando? ¿Acaso es una pesadilla o esto es real?

De momento, la última pregunta no tiene respuesta para Six. Para nosotros es muy real, tanto como la fecha del 28 de abril en que «Little Nightmares» llegará, por fin, hasta nosotros.

El juego de Tarsier Studios se sumerge en los arquetipos de los miedos infantiles, esos que hemos tenido todos de pequeños, para montar un mundo casi onírico en el que Six se ve atrapada y del que intenta escapar. Monstruos, lugares oscuros, personajes extraños, deformes, peligrosos –o amenazadores, cuando menos– y el temor más profundo de todos, el que nos atenaza siempre, incluso no de tan niños: el miedo a lo desconocido.

Dentro de Las Fauces

Cada año, emerge. Las Fauces sale a la superficie, desde el fondo del mar, siempre en la misma fecha, pero nunca en el mismo lugar. Y poco después, los invitados al siniestro complejo submarino, empiezan a llegar.

Siniestro, sí, porque los mismos invitados lo son. Y nadie sabe lo que ocurre allí, porque la gente como Six, que es arrastrada a Las Fauces, no sale más. No se vuelve a saber de ellos. Así que Six tendrá que confiar en su astucia, su ingenio y un valor que ha de sacar de lo más profundo de su pequeño cuerpo, para hacer frente a los seres de pesadilla que la rodean. Y mientras, se sigue preguntando si todo aquello es real.

Las Fauces será un entorno que, seguramente, más de uno veremos como reconocible, pues como decíamos, Tarsier quiere plasmar esos monstruos del subconsciente y de los temores más primarios que todos hemos tenido. Explotar, de algún modo, la sensación de desamparo y abandono de Six, que todos podemos haber padecido en algún momento de pequeños.

> **"Los miedos infantiles dan forma a un juego de puzles y plataformas, casi onírico"**

¡La pequeña Six ha sido secuestrada! Y la retienen en un complejo submarino, Las Fauces, que parece sacado de una pesadilla infantil. Una aventura casi onírica nos espera.

Una pequeña gran edición de coleccionista: ¡es de ensueño!

La "Six Edition" de «Little Nightmares» es capaz de ofrecer en un espacio mínimo todo aquello que a los fans de las ediciones especiales le pueda interesar: la figura de la protagonista, una caja de diseño en la que se incluye el juego, la BSO, un póster de tamaño A3 y un set de pegatinas. Además, algunas tiendas como GAME añaden extras digitales, como un DLC con un par de máscaras extras –saco y tetera– para Six.





Los personajes que pueblan Las Fauces podrán ser juguetones, como los nomos, o muy peligrosos, como el Bedel.





Los chefs están siempre atentos a todo lo que pasa en su lugar de trabajo. Y, aunque Six sea pequeña, no es invisible, y su llamativo chubasquero amarillo la delatará. ¿Cómo evitar que te vean?

El uso de la iluminación será algo muy relevante en «Little Nightmares», tanto como el juego de las escalas, con la diminuta protagonista escondiéndose –incluso en la amenazante oscuridad– de la vista de los extraños personajes que pueblan el entorno. Pero no todos, aparentemente, serán hostiles. Algunos, como los nomos, parecen juguetones y afectuosos. ¿Será así, de verdad? Otros, como los Chefs Gemelos, ya serán bastante terroríficos por su aspecto como para preguntarles algo.

Y en todo este extraño mundo, Six tendrá que descubrir la razón de su presencia allí, cómo evitar los peligros y, si es posible, dónde está la salida para escapar.

Y todo esto con la única ayuda de un mechero, para iluminar su camino, y su ánimo.

Una joya visual

Tarsier quiere dar a esta mezcla entre sueño y pesadilla, entre aventura y desafío, un aspecto tan único como su propio concepto. Casi una estética de película de animación –algo terrorífica, es cierto– en que desde la misma Six, con su chubasquero amarillo y su capucha a juego, hasta el más pequeño detalle de los escenarios o de los personajes, intentarán provocarnos un efecto perturbador.

Es algo a lo que también contribuirá la banda sonora, que pretende potenciar ese sentimiento de inquietud y temor que el diseño del entorno nos producirá. No se trata, tampoco, de que «Little Nightmares» se convierta en un juego de terror, pero sí en una aventra capaz de despertar emociones y sentimientos que puede que hayamos pensado que han quedado muy atrás.

Ese regreso a la infancia, en sus rincones más oscuros e inquietantes es, a la vez, lo más atractivo que nos espera en «Little Nightmares», irónicamente. Si Rilke consideraba la infancia como la verdadera patria del hombre, parece que algunas de las mentes de Tarsier tienen un sentimiento patriótico de lo más peculiar. Y tú, ¿a qué le tenías miedo de pequeño? **A.P.R.**

SE PARECE A...





DEX
El mundo cyberpunk de «Dex» también nos sorprendía por su capacidad inmersiva.



CANDLE
Si de sueños y pesadillas se trata, nada como el asombroso mundo creado por Teku Studios.



THE ELDER SCROLL ONLINE MORROWIND

- **Género:** Rol Online
- **Estudio/compañía:** Zenimax Obline/Bethesda
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 6 de junio de 2017

www.elderscrollsonline.com

La vuelta a Morrowind de los fans de a saga «The Elder Scrolls» se producirá el 6 de junio, en su universo online. La historia de este nuevo capítulo de «The Elder Scrolls Online» nos pondrá en la tesitura de salvar Morrowind de la destrucción, deteniendo un meteorito y ayudando a un semidios a recuperar sus poderes, o luchando en arenas competitivos con nuevos modos en que hasta tres equipos de cuatro jugadores cada uno se enfrentarán entre sí. Aventuras y acción para todos.

EVERYTHING

- **Género:** Puzle/Simulador
- **Estudio/compañía:** David OReilly/Double Fine
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 21 de abril de 2017

www.everything-game.com



Más que un juego, «Everything» es una de esas experiencias interactivas que cada jugador hace únicas. El nuevo título de David OReilly -creador de las secuencias de videojuego en "Her", de Spike Jonze- tras «Mountain» nos lleva a un universo en el que podremos ser todo aquello que queramos. Literalmente. Cada entidad que aparezca en el juego podrá ser manejada y encarnada.

IMPACT WINTER

- **Género:** Aventura/Simulación
- **Estudio/compañía:** Mojo Bones/Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 12 de abril de 2017

www.impact-winter.com/es



¿Qué harías para sobrevivir 30 días en el entorno más hostil posible? La supervivencia, la aventura, la estrategia, la simulación van de la mano en el juego de Mojo Bones. Una emisión de radio nos asegura que recibiremos una ayuda imprescindible en esos 30 días. Hasta entonces, tenemos que liderar un grupo de supervivientes de una hecatombe, en el más crudo invierno. ¿Cómo?

DIRT 4

- **Género:** Velocidad/Simulación
- **Estudio/compañía:** Codemasters
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 6 de junio de 2017

www.dirt4game.com

Tres especialidades de competición automovilística: rally, rallycross y landrush formarán el grueso de los desafíos que nos propone el regreso de la saga «DiRT». En la nueva entrega, viajaremos por todo el mundo, de Australia a España, de Portugal a Noruega, conduciendo 50 de los vehículos de rally más legendarios de la historia. Por esupuesto, como era de esperar, podremos crear a un piloto personalizado o formar un equipo a medida, para participar en todas las competiciones, incluyendo las opciones online con RaceNet.



THE BANNER SAGA 3

- **Género:** Estrategia/Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Stoic Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Diciembre 2018

bannersaga.com

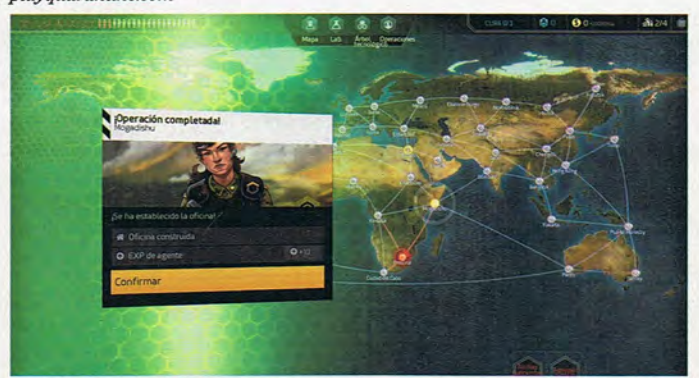
Como suele ocurrir cuando un desarrollador indie se consagra, la campaña de Kickstarter para «The Banner Saga 3» consiguió sus objetivos en tiempo récord y duplicando de largo la financiación buscada. Stoic vuelve a su peculiar universo de fantasía nórdica, pero tiene aún un largo periodo de desarrollo por delante. Se calcula que no será hasta finales del próximo 2018 cuando la tercera entrega de la saga estará disponible. Mientras tanto, pocos datos sobre el título, salvo que cerrará la trilogía y supondrá la conclusión de la trama.



QUARANTINE

- **Género:** Estrategia/Simulación
- **Estudio/compañía:** Sproing/505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Febrero de 2017 (acceso anticipado)

playquarantine.com

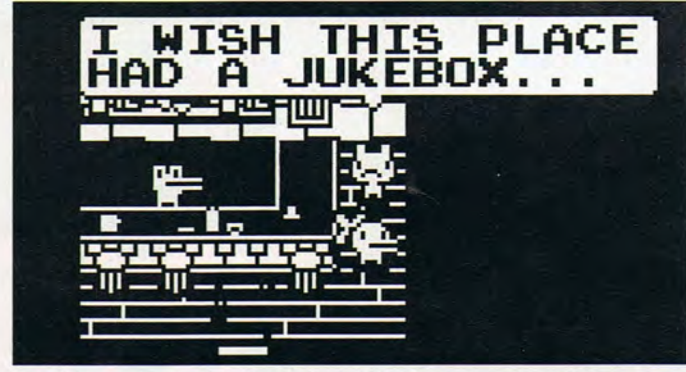


Parece un juego de estrategia militar, y en su fondo se libra una guerra, pero se trata de una guerra no contra ejércitos, sino contra pandemias devastadoras de enfermedades. Como responsables de la formación y organización de especialistas médicos tendremos que poner los recursos y marcar los pasos para combatir estas pandemias, en un juego de estrategia por turnos único y especial.

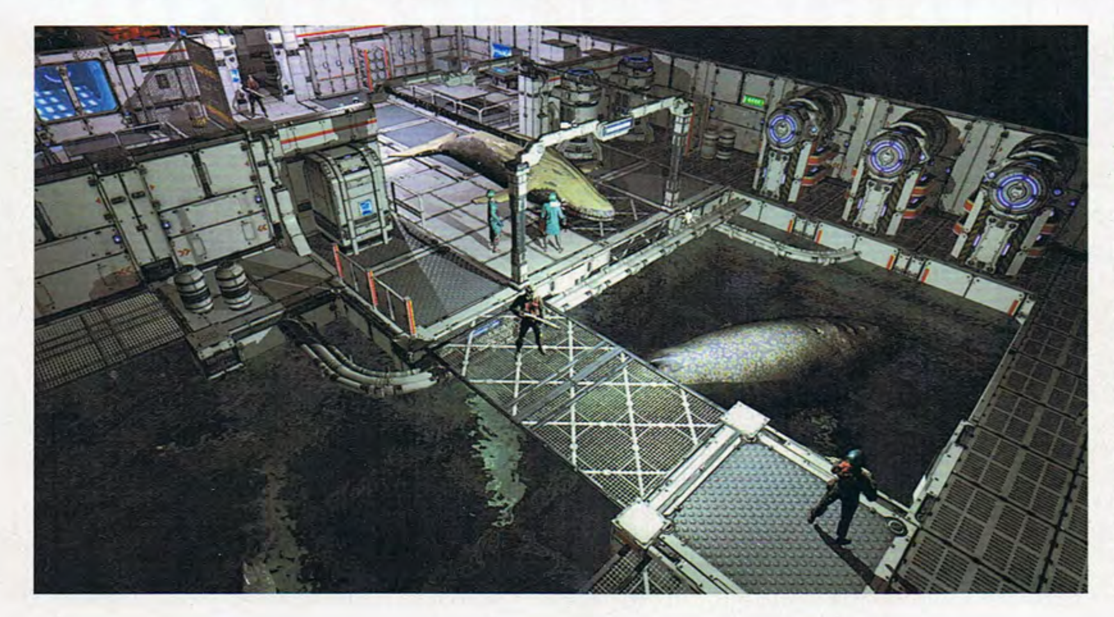
MINIT

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Devolver Digital
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2017

minitgame.com



Una alianza entre cuatro desarrolladores indies y Devolver Digital da forma a un juego sorprendente, único y hasta misterioso -los cuatro responsables del desarrollo apenas ofrecen detalles del diseño-, en el que lo único que está claro es que la acción se desarrolla como una "miniaventura" que dura 60 segundos y en los que debemos ayudar al protagonista a superar múltiples desafíos.



KRAI MIRA: EXTENDED CUT

- **Género:** Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** TallTech Studio/IMGN.PRO
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 4 de abril de 2017

crimeagame.com

El que es considerado por sus creadores como el sucesor espiritual de «Fallout» -en su versión clásica- llegará en pocos días en una edición "Extended Cut" a Steam, mejorando la existente desde el pasado año, con nuevos contenidos, personajes, diálogos, misiones y escenarios, además de numerosas mejoras en IA, y que abrirá el mundo a continuar la exploración tras concluir la misión principal, a diferencia de la versión original del juego. «Krai Mira Extended Cut» añadirá, así, más juego y vida a su fascinante universo.



20 CLAVES QUE CAMBIARÁN TU PC EN 2017

¡Juegos y más para la plataforma líder!

La revolución permanente en que vive el PC, tanto en hardware como en software, es algo con lo que otras máquinas no pueden ni soñar. Además, 2017 promete ser un año fundamental para el futuro de la plataforma. ¿Quieres saber por qué?

Todos los años, o casi, aparece alguna novedad interesante en el mundo del PC: un nuevo hardware gráfico, una nueva tecnología, un título original o una saga que vuelve a sus orígenes... Pero es difícil que, como si de una conjunción cósmica se tratara, tantas claves se den cita en una única temporada, como está ocurriendo en 2017. Sí, el PC vive en una revolución permanente gracias a su condición de plataforma abierta. Por eso sigue siendo el formato más extendido y en el que más se juega –mucho más allá de las sagas eternas de las grandes compañías–, además de la punta de lanza del desarrollo tecnológico relacionado con juegos. Pero, incluso más allá de este mundo, aunque relacionado con él, lo de 2017 es... en fin, sensacional. Hemos seleccionado 20 claves que cambiarán y potenciarán el universo del PC durante este año –y asentarán muchas cosas para los siguientes– en diversas áreas, y que suponen nuevos pasos hacia un futuro aún mejor. Son solo algunas destacadas, pero hay más que seguro tú tendrás en mente, relacionadas con intereses personales. Te ofrecemos una perspectiva del que va a ser uno de los años más increíbles del PC. Apunta estas ideas, porque adelantan el futuro del PC.

AMD VUELVE PARA DAR GUERRA

Compañía: AMD **Disponible:** Procesadores Ryzen ya disponibles / VEGA: A partir de mayo de 2017 **Web:** www.amd.com/es **INTERÉS:**

1 RYZEN

Los nuevos procesadores de AMD están encantando a los usuarios que buscan potencia multipropósito. Especialmente eficaces en tareas de proceso en paralelo, aún andan algo justos en juegos, pero AMD asegura que esto es algo que mejorará en breve.





SERÁ CLAVE SI....

- A medio plazo AMD solventa algunos problemas detectados de temperatura y eficiencia, sobre todo en juegos.
- A lo largo del año los jugadores van adoptando Ryzen como base de sus PC, equilibrando el mercado con Intel.

TE INTERESARÁ SI...

- Quieres disponer de un procesador de gran potencia, para algo más que juegos, gracias a sus múltiples núcleos.
- Tu presupuesto es algo ajustado. La mayoría de los modelos Ryzen son mucho más baratos que los de Intel.

2 VEGA

La tecnología de la nueva familia Radeon/VEGA –sustituta de Polaris– quiere estar a la altura –o superar– a los modelos más potentes de NVIDIA –no es casualidad la GTX 1080 Ti– y, como en Ryzen, pretende ser más asequible.



INTRODUCING

Vega NCU

Next-Generation Compute Unit

512	256	128
8-bit ops per clock	16-bit ops per clock	32-bit ops per clock

Double Precision Rate is Configurable

SERÁ CLAVE SI....

- Las VEGA de gama alta logran equipararse a la serie 10 de NVIDIA, a un precio más asequible.
- Está disponible en las fechas previstas -mayo, para acompañar a varios juegos- con drivers pulidos y funcionales.

TE INTERESARÁ SI...

- Estás pensando en actualizar tu tarjeta gráfica y tienes uno de los nuevos Ryzen como base de tu equipo.
- Quieres hacerte con alguno de los grandes juegos de 2017 que vendrán en bundle con las primeras VEGA 10.

REALIDAD VIRTUAL

Compañías: HTC/Oculus **Disponible:** Ya disponibles
Web: www.vive.com y www.oculus.com/rift **INTERÉS:**

3 VISORES RV PARA PC

El precio de los actuales visores RV para PC –Rift y Vive– es la gran barrera de entrada para hacer global y masiva la realidad virtual. Eso, y que, además, sigue sin haber un puñado de juegos que demuestren de forma exclusiva su potencial. La RV es una experiencia única, pero no acaba de despegar...





SERÁ CLAVE SI....

- Por fin aparecen juegos que usen la RV como formato prioritario y que exploten sus posibilidades.
- Aparece nuevo hardware más potente y se abarata el precio de los distintos modelos, nuevos u originales.

TE INTERESARÁ SI...

- Quieres probar muevas experiencias de juego que vayan más allá de gráficos con el máximo realismo.
- Dispones de gran presupuesto, espacio para tu equipo y no te importa estar limitado por las conexiones físicas.

EL AUGE INDEPENDIENTE

Estudio / compañía: Múltiples **Disponibles:** Durante 2017 y más
Indiedb.com / Indiegogo.com / kickstarter.com **INTERÉS:**

4 JUEGOS INDIE

Realmente el indie ha dejado de ser un apartado marginal del mercado para convertirse en una de sus piedras angulares, desde hace unos años. Pero va incluso a más, con estudios de renombre apostando por su producción.







SERÁ CLAVE SI....

- La actual tendencia de desarrollos indie se mantiene gracias al apoyo de jugadores en las webs de crowfunding.
- Algunos títulos muy esperados, como «Outlast II» o «Torment. Tides of Numenera» tienen éxito de ventas.

TE INTERESARÁ SI...

- Buscas algo más que las sagas conocidas de acción o deportes, lanzadas anualmente.
- Eres fan de ideas originales, juegos a precios asequibles o títulos en los que prime la jugabilidad frente a lo visual.

EL TRÍO DE ASES DE INTEL

Compañía: Intel **Disponible:** A lo largo de 2017 **Web:** www.intel.es **INTERÉS:**

5 COFFE LAKE

Las dudas sobre Coffee Lake –el siguiente supuesto paso en la arquitectura de 14 nm– son ahora numerosas. ¿Cuándo saldrá? ¿Será el salto real al Cannon Lake de 10 nm? ¿Será un parche más de la actual generación, apenas diferenciable de Kaby Lake? Y, lo más importante, ¿batirá a Ryzen y llegará a finales de año, como se rumorea?



SERÁ CLAVE SI....

- Es un salto cualitativo real en el rendimiento de la arquitectura de 14 nm que se usa en Kaby Lake y en Sky Lake.
- Ofrece mejoras en contención de temperatura, baja los precios y es compatible con las placas actuales.

TE INTERESARÁ SI...

- No te importa esperar a finales de año para renovar tu PC y se comprueba que suponen un salto en rendimiento.
- No acabas de tener claro el salto a Ryzen, si estás acostumbrado a los procesadores de Intel para jugar.



6 KABY LAKE

La actual generación Intel, aunque popular, no ha terminado de convencer a los usuarios más exigentes, que apenas encuentran diferencias con Sky Lake. Sin embargo, su rendimiento es muy atractivo para usuarios de generaciones anteriores o aquellos que ya posean una placa 1151 compatible.



CPU Name	Intel Core i5-7600K	Intel Core i5-7640K	Intel Core i7-7700K	Intel Core i7-7740K
CPU Process	14nm+	14nm+	14nm+	14nm+
Cores/Threads	4/4	4/8?	4/8	4/8
Base Clock	3.8 GHz	4.0 GHz	4.2 GHz	4.3 GHz
Boost Clock	4.2 GHz	TBD	4.5 GHz	TBD
L3 Cache	6 MB L3	8 MB L3?	8 MB L3	8 MB L3

SERÁ CLAVE SI....

- Intel logra mantener el interés del mercado frente a la irrupción de Ryzen, con tácticas como la bajada de precio.
- La actualización de drivers, BIOS y más, mantiene la eficiencia y potencia de los procesadores disponibles.

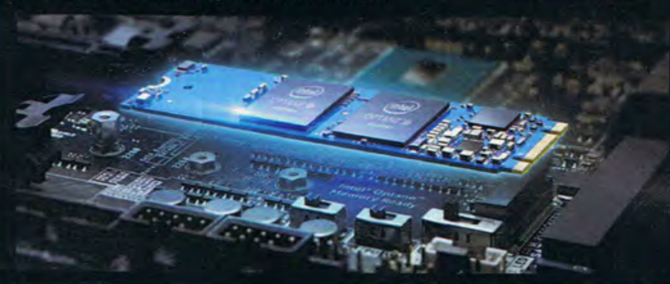
TE INTERESARÁ SI...

- Estás interesado en renovar tu procesador y dispones de una placa 1151 compatible con los nuevos modelos.
- Sobre todo usas tu PC para jugar. De momento, los procesadores de Intel siguen a la cabeza en rendimiento.

7 OPTANE

Parece que el usuario medio tiene en Optane otra nueva tecnología que no afecta a aficiones como los juegos, pero Intel lleva trabajando en esta memoria no volátil desde hace mucho por buenas razones, y afectará a la larga a todos los componentes, con los SSD como objetivo inmediato.





SERÁ CLAVE SI....

- Los resultados de los primeros dispositivos que usen la tecnología 3D Xpoint -discos SSD- sean notables.
- Se tarda poco en dar el salto del entorno profesional, que los usará inicialmente, al doméstico.

TE INTERESARÁ SI...

- Usas de forma profesional el PC para tareas en que se precise velocidad y potencia (edición de vídeo, p.e.)
- Un presupuesto ajustado no es algo que te afecte. Se supone que los primeros dispositivos no serán baratos.

ESPORTS MASIVOS

Compañía: Varias (ESL, LVP, etc.)
Disponible: Ligas y competiciones anuales globales
INTERÉS:

8 LIGAS Y COMPETICIONES

El fan de los eSports quizá se sorprenda de ver una mención a este mundo a estas alturas, pero esta referencia no es para el fan. El impacto de eSports en 2017 podría –en condicional– ser global si el interés de los canales de TV dedicados es real. Lo veremos a final de año.



SERÁ CLAVE SI....

- Si funcionan los canales y programas de TV a los que se están apuntando proveedores de Internet como Movistar, Vodafone o A3media.
- Los equipos pro españoles triunfan fuera.

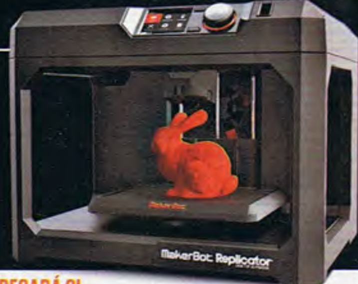
TE INTERESARÁ SI...

- Quieres hacer del mundo de los eSports algo más que una afición, y prefieres participar a ver eventos o finales en streaming.
- La competición es la base, para ti, de los videojuegos actuales. Si no, olvídalos.

HÁZTELO TÚ MISMO

Estudio / compañía: Varias (XYZ Printing, Leon 3D, BQ...) **Disponible:** Ya disponibles
Web: eu.xyzprinting.com / www.leon-3d.es / www.bq.com **INTERÉS:**

9 IMPRESORAS 3D



Ya llevan bastante entre nosotros, pero las impresoras 3D siguen siendo un elemento que, a nivel doméstico, aún no tienen una utilidad completa. Pero el mundo del PC está ofreciendo componentes hardware cada vez más personalizables con elementos impresos en 3D. ¿No lo crees? Mira, por ejemplo, las placas base.

SERÁ CLAVE SI....
- Compañías dedicadas al gaming, como ya hacen ASUS y otras, siguen dando opciones de elementos 3D creados por el usuario para su hardware.
- Consiguen abaratar algo más su precio actual.

TE INTERESARÁ SI...
- Quieres estar a la última y deseas hacer algo único de tu equipo, con elementos personalizados.
- Te gusta experimentar no solo por la personalización, sino con la creatividad como un objetivo más.

REALIDAD AUMENTADA

Compañía: Microsoft **Disponible:** Ya disponible (Versiones para desarrollo y corporativas)
Web: www.microsoft.com **INTERÉS:**



10 MICROSOFT HOLOLENS

En la mente de todos está la presentación de Microsoft y sus HoloLens con la ayuda de «Minecraft», pero hoy la Realidad Aumentada va más allá de los juegos y apunta a ser una tecnología clave en el futuro a corto y medio plazo. De momento, los modelos existentes son muy caros (3K y 5K $), pero no las pierdas de vista.

SERÁ CLAVE SI....
- Se lanza una versión doméstica mucho más asequible que las disponibles actualmente.
- Desarrolladores de juegos empiezan a trabajar en las posibilidades de la tecnología, a corto plazo.

TE INTERESARÁ SI...
- Eres un fan de la tecnología de vanguardia y estás dispuesto a pagar lo que sea por ella.
- Estás estudiando o eres un profesional de la tecnología, para empezar a trabajar con ellas.

¿EL NUEVO ESTÁNDAR GRÁFICO?

Estudio / compañía: Khronos Group **Disponible:** Ya disponible
Web: www.khronos.org/vulkan **INTERÉS:**

11 VULKAN



Los rumores apuntan a que Vulkan, la API gráfica multiplataforma de Khronos, se lleva de maravilla con la nueva tecnología VEGA de AMD. Si es cierto o no, aún no lo sabemos, pero vistos los resultados en «Doom» y las maravillas que hablan los desarrolladores, no sería de extrañar que se coma a DX12.

SERÁ CLAVE SI...
- Como se dice, VEGA se encarga de potenciar las posibilidades del software en entornos muy variados.
- Más juegos empiezan a aprovechar sus posibilidades, al mismo nivel que ya ha hecho id con «Doom».

TE INTERESARÁ SI...
- Quieres sacar el máximo rendimiento a tu equipo -o dispositivo móvil- sin un hardware de vanguardia.
- Como desarrollador, quieres aprovechar la flexbilidad y versatilidad de su capacidad multiplataforma.

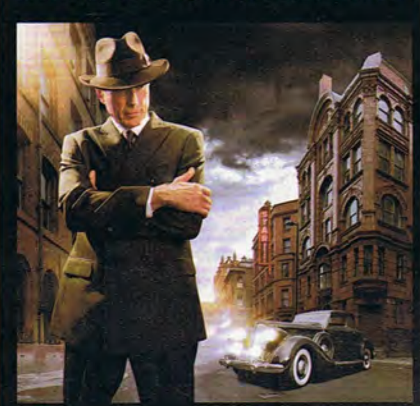
JUEGA SIN NADA

Compañías: Varias (Playgiga, LiquidSky, etc.)
Disponible: 2017 y 2018
Webs: www.playgiga.com / www.liquidsky.tv
INTERÉS:

12 CLOUD GAMING



El "Cloud Gaming" es el futuro del videojuego. No paran de repetirlo las compañias involucradas en su desarrollo. En España tenemos el ejemplo de PlayGiga, pero queda por ver las condiciones y soporte hardware necesario, y la explotación que inversores –como Movistar– harán y en qué condiciones.





SERÁ CLAVE SI....
- Los servicios que ofrezcan se basen en suscripciones asequibles y ausencia de lag en las partidas. Y haya opciones multijugador, claro.
- El soporte hardware para jugar sea mínimo. Como una smartTV con un mando, por ejemplo, sin preocuparse de más. O un portátil básico.

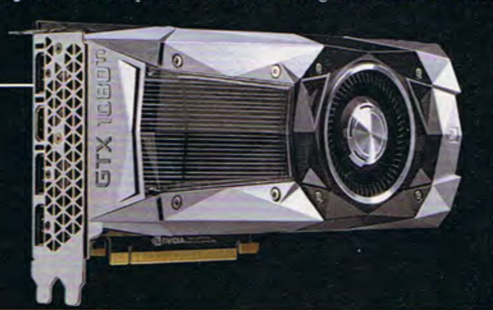
TE INTERESARÁ SI...
- No eres un fan del hardware y para ti el juego tampoco es una afición a la que puedas dedicar muchas horas. Solo quieres jugar y punto.
- Te atrae la idea de poder disfrutar de un mismo juego en distintos lugares y usando accesos -TV, PC, móviles- de lo más variado.

POTENCIA GRÁFICA DESATADA

Compañía: NVIDIA **Disponible:** Ya disponible **Web:** www.geforce.com **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

13 GEFORCE GTX 1080 TI

El lanzamiento de la –hoy en día– tarjeta gráfica más potente para juegos no sólo implica un salto cualitativo en la familia GTX 10 de NVIDIA, sino que deja atrás incluso a la mismísima TitanX –por menos dinero– y, sí, pone las cosas más complicadas para las nuevas VEGA de AMD.



SERÁ CLAVE SI....
- Puede aguantar el embate de las nuevas AMD VEGA, en lo que tendrá que ver mucho el precio.
- Los fabricantes empiezan a lanzar, como parece, modelos modificados sobre la base Founders Ed.

TE INTERESARÁ SI...
- Querías renovar tu gráfica y piensas en un hardware que te dure años, sin problemas.
- Tienes intención de montar un equipo de vanguardia, incluso usando conexión SLI.

CON ACENTO CAÑÍ

Estudio/Compañía: Varios (Tequila Works, Mercury Steam, Badland, etc.) **Disponibles:** 2017 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

14 JUEGOS MADE IN SPAIN

El mundo del software español siempre se ha caracterizado por algo: hay talento de sobra, pero no tejido industrial. Al menos estamos seguros de que 2017 será un año en que lo primero se seguirá poniendo de manifiesto, con numerosos títulos indie: «RiME», «Boor», «Dynasty Feud» y muchos más...



SERÁ CLAVE SI....
- Además de disfrutar de los juegos, se cimenta el tejido industrial, y no sólo por estudios, sino por los inversores.
- El triunfo global de un puñado significativo de lanzamientos y estudios empuja proyectos posteriores.

TE INTERESARÁ SI...
- Buscas ideas originales, divertidas, jugables y con una variedad de géneros sobresaliente. Algo para todos.
- Te gusta apoyar ser parte activa en el impulso del talento, contribuyendo a proyectos de crowdfunding.

WINDOWS 10

Compañía: Microsoft **Disponible:** Primera mitad de 2017 **Web:** www.microsoft.com **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

15 WINDOWS 10 CREATORS UPDATE

Está a punto de llegar según escribimos estas líneas. Al menos, para los afiliados al programa Windows Insider. En abril, Creators Update irá llegando a todos los dispositivos Windows 10 y Microsoft dice que será un salto enorme.





SERÁ CLAVE SI....
- Las expectativas sobre el Game Mode, que tantos rumores ha levantado, se cumplen finalmente.
- Se potencia la tecnología 3D visual al nivel que Microsoft asegura. No solo para juegos, sino aplicaciones y RA.

TE INTERESARÁ SI...
- Crees que hasta ahora el rendimiento de Windows 10 en juegos no cumplía tus expectativas. Llega el Game Mode.
- Esperas que por fin DX12 y Microsoft demuestren que son un apoyo real al videojuego en PC.

JUGANDO EN TODAS PARTES

Compañía: Varias (ASUS; MSI, Mountain, Acer...) **Web:** www.game.es / www.vsgamers.es y otras **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

16 PORTÁTILES GAMING

Hace tiempo que los portátiles gaming han dejado de ser un sector marginal del mercado del hardware. De hecho, muchos jugadores ya apuestan por un formato que los grandes fabricantes apoyan sin reservas. Solo los elevados precios aún no los hacen despegar del todo.

SERÁ CLAVE SI....
- Los fabricantes son capaces de mantener el ritmo de actualizaciones y configuraciones.
- Se consigue que se baje el precio medio de forma significativa, con nuevos componentes.

TE INTERESARÁ SI...
- Piensas hacerte con un portátil gaming. Es posible que las compañías lancen nuevos modelos y más opciones.
- No quieres renunciar a un PC gaming, al tiempo que te lo quieres llevar bajo el brazo.



VUELVE LA LEYENDA DE LA ACCIÓN

Estudio / compañía: id Software / Bethesda **Disponible:** Mayo 2017 (beta) **Web:** www.quake.com **INTERÉS:**

17 QUAKE CHAMPIONS

El mito de la acción para PC vuelve, reconvertido en concepto y jugabilidad, y puesto al día en el apartado técnico. No es «Quake III», pero hereda su espíritu –como hizo el modo multi de «Doom»–. «Quake Champions» tiene carisma y entidad como para hacerse un hueco destacado en la acción multijugador –¿y en los eSports?– en 2017.



SERÁ CLAVE SI....

- id consigue convencer a fans de títulos como «Overwatch», y otros, de probar uno de los títulos que lo originó todo en el género.
- Bethesda desarrolla un modelo de negocio atractivo: básicamente, gratuito con micropagos.

TE INTERESARÁ SI...

- Te gusta la acción online como lo más divertido del mundo, pero no eres fan de la competición exclusiva por equipos.
- Eres un jugador veterano y recuerdas «Quake III», y los piques con los amigos y el Railgun.

WISHFUL THINKING

18 CYBERPUNK 2077

Estudio / compañía: CD Projekt RED
Disponible: Por confirmar
Web: www.cyberpunk.net
INTERÉS:



El nuevo juego de CD Projekt RED saldrá, antes o después, y la propia gente del estudio polaco asegura que es un proyecto que puede hacer quedar muy pequeño al mismísimo «The Witcher 3». Es algo de lo que fiarse, si has probado la saga de Geralt. Eso sí, siguen sin confirmar cuándo lo veremos. ¿Será en 2017?



SERÁ CLAVE SI....

- El mundo abierto futurista que ofrecerá está a un nivel similar, en opciones y jugabilidad, al de la saga de «The Witcher».
- Realmente sale este año. Revolucionaría el género.

TE INTERESARÁ SI...

- Has jugado a la saga de «The Witcher» y te interesa igualmente la ciencia ficción.
- Eres fan del juego de rol de mesa en que se basa. Hasta su creador asegura que será una pasada.

19 HALF-LIFE 3

Estudio / compañía: Valve Software
Disponible: Por confirmar
Web: www.valvesoftware.com
INTERÉS:

Sabemos que esto es puro deseo. Nadie, ni siquiera los rumores, dicen nada en favor de la posibilidad de ver «Half-Life 3», no ya en 2017, sino en algún momento. Pero nos gusta soñar. Si Gabe Newell dice que Valve está trabajando en varios proyectos de RV... ¿por qué «Half-Life 3» no puede ser uno de ellos?



SERÁ CLAVE SI....

- Como nos gusta imaginar, fuera un juego centrado en el formato de Realidad Virtual.
- Como suele hacer Valve, es capaz de reinventar mecánicas de juego y ofrecer algo diferente.

TE INTERESARÁ SI...

- Simplemente, si te gustan los juegos. Sería otro «Half-Life». ¿Qué más hay que decir?
- Por tecnología y hardware, crees que es el momento de un punto de inflexión en la industria.

20 THE ELDER SCROLLS VI

Estudio / compañía: Bethesda Game Studios
Disponible: Por confirmar
Web: elderscrolls.bethesda.net
INTERÉS:



En los últimos años, las conferencias de Bethesda se han convertido en una de las estrellas del E3, con sonoros y sorprendentes anuncios. Los rumores apuntan a una nueva sorpresa este año, y por soñar, nada nos haría más felices que ver un nuevo episodio de la saga «The Elder Scrolls». ¿Se hará realidad el sueño?



SERÁ CLAVE SI....

- Bethesda, como apuntan los rumores, prepara una nueva gran sorpresa para el E3 de este año.
- Es capaz de sorprender con un nuevo motor gráfico para ofrecer un mundo abierto mayor y más real.

TE INTERESARÁ SI...

- Te gustan los juegos de rol y los mundos abiertos. Y conoces los que ha hecho Bethesda últimamente.
- Eres fan de la fantasía heroica. La saga es conocida por sus momentos intensos y épicos.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Cada vez que hay una Game Developers Conference nos centramos en lo más caro de la fiesta. Pero no hay que subestimar el poder de los indies, que lo dan todo allí.

LO MÁS INDIE DE GDC 2017

¡La política entra en juego!

Cuando se escucha que está a punto una nueva edición de la Game Developers Conference nos imaginamos grandes avances, que llegarán quién sabe qué día. Como ese uso intensivo de DirectX 12, Vulkan o cómo se exprimirán los 16 hilos de AMD Ryzen 7 en los juegos. Pero, ¿sabes qué? Oportunidades como esta son vitales para la escena indie. Como los eventos que organiza ElZeroUno, en España, pero en San Francisco y de forma másiva, era el lugar donde estar entre el 27 de febrero y 3 de marzo pasados para los indie.

Allí vimos que hasta en Palestina se hacen videojuegos, como un «Liyla & the shadows of war», que fue rechazado por Apple. Al parecer, en la compañía de la manzana tienen algún que otro prejuicio. Después rectificaron y pasó de las 700.000 unidades vendidas. Sí, esta GDC pareció marcada por la política.

Hubo desarrolladores que no pudieron asisitir, debido a las restricciones de Trump para entrar en Estados Unidos. La solución pasó por compañías solidarias que mostraron trabajos ajenos, en presentaciones online usando Skype.

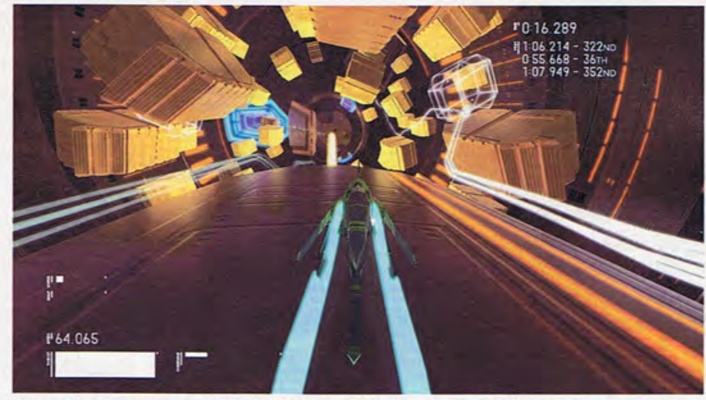
Aluvión indie

El Indie Megabooth de GDC 2017 acaparó muchas miradas. Desde experiencias minimalistas, como «Super Slime Arena» y sus K.O. a un toque, hasta la Realidad Virtual más independiente. Juegos como «Lightfield» daban un toque de libertad a las carreras futuristas, con innovación donde otros se obcecan en repetir la fórmula.

Hubo muchos más que debes vigilar de cerca, con los niveles generados por «Rogue Process», mientras te infiltras en sus edificios, siempre distintos. El punto de espectacularidad lo pusieron juegos como «Absolver», y rol con peleas cuerpo cuerpo y aire a lo «Jade Empire». «Perception» y su mansión encantada, el estilo consolero de «Ooblets» o el encanto visual de «Mineko's Night Market» también prometen.



Desde Palestina, «Liyla» ofrece su visión de la guerra. Aunque quizá no lo veamos en nuestros PC, debido a dificultades en su desarrollo.



«Lightfield» puso la velocidad de los clásicos como «Wipeout», pero con más libertad de lo habitual.



«Super Slim Arena» es un juego de lucha en el que un toque te deja fuera de juego, así de duro es.



«Mineko's Night Market» consigue que no se nos quite la sonrisa de la cara. Es de esas cosas que nos ganan a primera vista.

Mientras intentamos dejar atrás el invierno y empezar a disfrutar de la primavera –aunque ya sabes lo del 40 de mayo–, a nuestro PC parece que no le importan las inclemencias del tiempo. Pero, la verdad es que entre novedades indie, ahorrar para las próximas ediciones de coleccionista, revisar DLC, probar demos y esperar como agua de mayo –qué oportuno– la beta de «Quake Champions», nos da también igual si brilla el sol o no. De momento, acompáñanos en las siguientes páginas para revisar todo lo que se nos viene encima, más allá de los lanzamientos mensuales que puedes encontrar en otras secciones de este número. Ahora, sumérgete en la Zona Micromanía y empieza a disfrutar de ese nombre que esperabas...

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

HELIBORNE

Siempre a tope con las valkirias

■ **Género:** Acción / Simulador ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** JetCat Games
■ **Disponible:** Acceso anticipado Steam ■ **Precio:** 9,99 € ■ **Web:** *helibornegame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Hace tiempo que los juegos de combate con helicópteros eran la punta de lanza. Con «Heliborne» nos asalta la nostalgia, porque títulos que como «Gunship 2000» o «Desert Strike» significaron mucho, pero los tiempos cambian y aquí nos enfrentamos a escenarios llenos de vegetación. También enemigos que hacen uso de un gran arsenal, aunque nosotros no nos quedamos cortos. Con unos 40 helicópteros que pilotar en misiones que recuerdan conflictos entre 1955 y 2003, cuenta con modo cooperativo, competitivo para hasta 32 jugadores y misiones históricas. De momento, está en Steam Early Access.





EMBERS OF MIRRIM

Plataformas por partida doble

■ **Género:** Arcade /Plataformas ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Mattis Folkestad
■ **Disponible:** Primavera 2017 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *embersofmirrim.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Los "embers" son entes fruto de la separación de criaturas que unen luz y oscuridad. Es decir, que ya tenemos base para un juego en el que manejamos dos personajes al mismo tiempo. Todo entre plataformas y luces que nos dejan ver un apartado visual muy atractivo aunque, claro, lo suyo es ponernos las cosas difíciles. Si le das una oportunidad, verás que se convierte en una experiencia endiablada, en la que saltar de una plataforma a otra es solo un detalle entre niveles que van en todas direcciones. Mientras, cada stick del mando nos complica las cosas antes de liberar al mundo de una amenaza alienígena.

PIXELMANÍA

FULL METAL FURIES



Con unos personajes reducidos en tamaño, nos recuerda lo que eran este tipo de juegos: carios personajes con habilidades y estilos distintos, en equipo, contra los malos.
■ *cellardoorgames.com*

EXPECT THE UNEXPECTED



Está a la venta en Steam por menos de 10€ y sus turnos son excusa para esperar lo inesperado. Aunque también los niveles aleatorios y tu historia dentro del juego.
■ *etugame.com*

BATTLE PRINCESS MADELYN



El éxito en Kickstarter le ha traído a esta princesa muchas alegrías. Al estilo de clásicos como «Ghouls'n Ghosts», parece que nos hará sufrir y disfrutar de lo lindo.
■ *causalbitgames.com*

POLICE STORIES



Volvemos a la época cuando «GTA» se veía solo desde arriba. Eso es historia, pero ahora tenemos «Police Stories» para recuperar la alegría cenital de antaño.
■ *store.steampowered.com/app/539470*

¡Si no son «Micro Machines» no son los auténticos! Te puede sonar o no. A nosotros sí nos gustan las frases pegadizas de hace décadas, por eso nos encanta la idea de volver a recorrer cocinas, dormitorios y hasta alcantarillas con estos vehículos diminutos.

DEMOS

PIXEL NOIR



Atreverse con los píxeles, el rol y la oscuridad es digno de elogio. Es lo que hace de «Pixel Noir» uno de esos placeres culpables. De momento, tenemos gratis una demo de su estado alfa.
■ *badland.com*

DERAIL VALLEY



Si no te llaman la atención los trenes, pasa a la siguiente demo. Para el inmenso resto, esta demo de «Derail Valley» sabe a gloria, con su RV que nos mete en una locomotora.
■ *derailvalley.com*

REALPOLITIKS

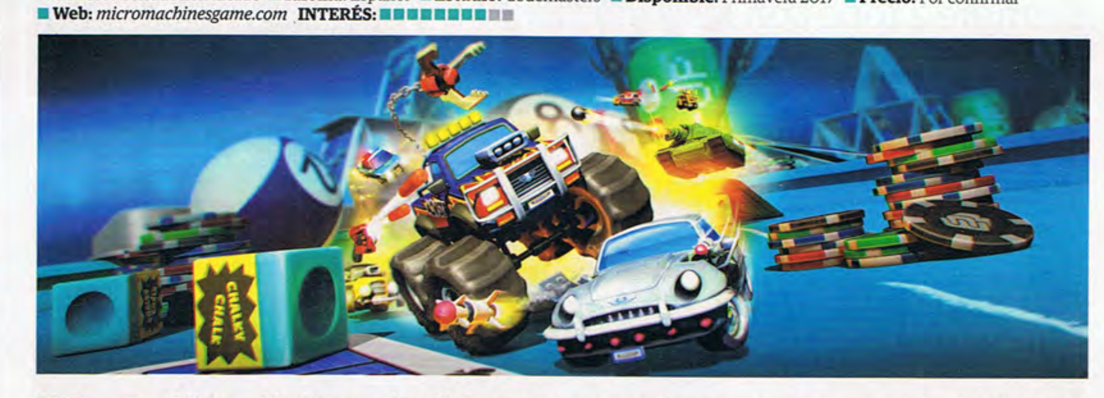


Países reales, desastres y crisis son parte de Realpolitiks. Uno de esos juegos sesudos que crean adicción. ¿A qué juegas? A dominar el mundo.
■ *store.steampowered.com/app/553260*

MICRO MACHINES WORLD SERIES

¡Esos chalados en sus pequeños cacharros!

■ **Género:** Conducción arcade ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Codemasters ■ **Disponible:** Primavera 2017 ■ **Precio:** Por confirmar
■ **Web:** *micromachinesgame.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Los Micro Machines vuelven PC y ya nos empiezan a poner los dientes largos, pues sus responsables hablan de un multijugador sin límites. En la misma pantalla, esperemos que con acierto, sí, pero también a través de Internet. Sus modos incluyen las típicas carreras, eliminación, batallas con amigos y una IA que debe estar a la altura. Pero no todo será competir. También tendremos modos cooperativos, con el típico "capturar la bandera" o un "rey de la montaña".

Como objetivo, en Codemasters se han planteado llegar a 12 jugadores simultáneos online. En la misma pantalla se limitará a cuatro, pero el hecho de tener esta opción local ya nos llama mucho la atención.

Este viaje alrededor del mundo puede ser lo más grande que ha visto la franquicia, con vehículos variados para coleccionar y montar por piezas, junto a marcas conocidas, como Nerf, G.I. JOE, Ouija, Tragabolas y muchas más.



Traga-Bolas, G.I. Joe o NERF están por todas partes, gracias a la colaboración de Hasbro con Codemasters.



Si se nos queda pequeña la casa siempre podemos salir a jugar al jardín o viajar por el mundo.

DIARIO DE DESARROLLO

STAR CITIZEN ALPHA 2.6.1



El camino de «Star Citizen» sigue con fuerza. Hace semanas vimos una actualización que aceleraba las caras y equilibraba las cosas.
■ *robertsspaceindustries.com*

DAWN OF WAR III



El tráiler de la profecía de la Guerra nos pone al día de lo que nos espera en esta nueva entrega de «Dawn of War».
■ *dawnofwar.com*

BLACK CANARY PARA INJUSTICE 2



La lista de luchadores de «Injustice 2» crece con Black Canary. Llega con vídeo a juego y poderes contra buenos y villanos.
■ *injustice.com*

DETACHED VR



Parece como si solo se hablara de HTC Vive, pero también la tienda de Oculus Rift tiene demos como esta tan espacial.
■ *detachedgame.com*

Ahora que empieza la primavera aún es posible disfrutar a tope de los deportes de invierno. Si no en la montaña de verdad, sí gracias a las actualizaciones de «Steep», pero hay mucho más en otros géneros, para seguir disfrutando y pasándolo de miedo.

ALASKA

Una actualización gratuita y fresquita

■ **Género:** Deportivo ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Ubisoft ■ **Disponible:** Ya disponible ■ **Precio:** Gratuito ■ **Web:** *ubisoft.com* **INTERÉS:**

Las cumbres nevadas de Alaska llegan de forma gratuita a «Steep». Con toda su extensión, el estado norteamericano es un paraíso para los deportes de invierno. Con una orografía muy particular y formaciones imposibles.

Dan ganas de planear entre glaciares e icebergs, deslizarse por nieve virgen y aprender algo más en cuanto a técnicas, aunque este añadido no se queda ahí. Tenemos 21 retos nuevos, dos invitationals, una historia más o retos cada dos semanas. Vamos, que te quita el mono de la nieve.







Disfrutar de la nieve en Alaska no solo es fácil, sino también gratis con la nueva actualización de «Steep», que añade mucho más que escenarios extra.

WATCH DOGS 2 CONDICIONES HUMANAS

Más retos para los hackers

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Ubisoft
■ **Disponible:** ya disponible ■ **Precio:** Pase de temporada ■ **Web:** *ubisoft.com*
INTERÉS:

Tres historias forman parte de esta ampliación. Los hackers verán qué pasa con un coche inteligente en "Autómata". Por su parte, "Mala Praxis" nos lleva al hospital. Ahí veremos cómo lidiar hasta con la mafia rusa. En último lugar, "Progreso Cáustico" destapa la compañía RenSense.



RESIDENT EVIL VII

Grabaciones inéditas para escuchar

■ **Género:** Survival Horror ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Capcom
■ **Disponible:** Ya disponible ■ **Precio:** 9,99 € ■ **Web:** *residentevil7.com*
INTERÉS:

Ya hemos empezado a ver las grabaciones inéditas que añaden sustos a «Resident Evil VII». Contenidos extra que bien podrían haber venido con el título basel, pero que salen en forma de DLC, de forma que justifican el pase de temporada. Aunque no todo es de pago, pues "Not a Hero" será gratis.



DIARIO DE DESARROLLO

IMMERSIVE CITIZENS
THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



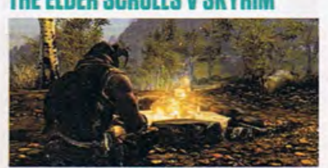
La IA de Skyrim puede que se quede corta. Pero este mod pone a sus personajes a otro nivel.
■ *nexusmods.com/skyrim/mods/65013*

THE DARK MOD 2.05
DOOM 3



Aunque hasta hace poco necesitaba tener instalado «Doom 3», TDM es un ente independiente y oscuro que no para desde 2013.
■ *thedarkmod.com*

CAMPFIRE: COMPLETE CAMPING SYSTEM
THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



¿Crees que «Skyrim» mejoraría con hogueras? Este mod de acampada puede ayudar un poco.
■ *nexusmods.com/skyrim/mods/64798*

TES-51 POWER ARMOR MOD
FALLOUT 4



La inspiración llega a «Fallout 4» desde otro juego de Bethesda, «Skyrim», con esta armadura.
■ *nexusmods.com/fallout4/mods/17956*

Nos quejamos de los juegos de PC que parecen para móviles, pero no vamos a ser siempre críticos. Si alguno que nos gusta llevar encima se viene a casa, no le haremos ascos, y menos si tiene detrás una saga famosa. Eso sí, para «Quake Champions», ratón y teclado.

ACTUALIZADOS

GIGANTIC



El título de Motiga llegó con una gran presentación, pero se ha apagado un poco en cuanto a promoción, eso sí.
■ *gogigantic.com*

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



Escuadras de 4 jugadores o estilo lobo solitario son algunas opciones. Su mundo es, también, bastante abierto.
■ *playbattlegrounds.com*

HEARTHSTONE VIAJE A UN'GORO



Se anuncia como "la tierra donde viven los monstruos", pero esto no nos asusta... ¡nos da ganas de ver nuevos mazos!
■ *eu.battle.net/hearthstone*

WORLD OF SPEED



Toca esperar con «World of Speed». Los desarrolladores se toman muy a pecho las críticas y han decidido replantearlo todo.
■ *wos.my.com*

REVELATION

La esencia del Free2Play se hace fuerte en esta aventura, donde exploramos su mundo a vista de pájaro.
■ *ro.my.com*

MOBIUS FINAL FANTASY

En cualquier pantalla, como las mejores series

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Square Enix ■ **Disponible:** Ya disponible ■ **Precio:** Gratuito
■ **Web:** *store.steampowered.com/app/536930* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■■

Cuando una saga se hace tan fam osa como esta sus seguidores lo tienen difícil para seguirla a todos los rincones, pues llega en exclusiva a algunas plataformas. Pero toca agradecer un poco la iniciativa de Square Enix, que ha puesto los episodios de «Mobius Final Fantasy» también en PC, aunque con entregas un poco alteradas respecto a la versión de móvil y tablet. Pero también con algunas mejoras respecto a estos.

Turnos hasta en 4K

Chokobos, Mog y personajes conocidos se suceden en las entregas que llegan al juego. Se trata de episodios en los que nuestro protagonista ha perdido la memoria. Las típicas escenas se encargan de darnos pistas, con un acabado que no llega al de los títulos más potentes de la saga. Estamos ante una producción menor, aunque con toques para aflorar las emociones. Aquí se nota la experiencia detrás del desarrollo, con algunos veteranos de la franquicia.

Nos enfrentamos a los enemigos por turnos, mientras aumenta la dificultad, pero seguimos un camino trazado en lugar de explorar un mundo abierto. A esto se unen el aliciente de usar cartas, como en muchos juegos de móviles. Para terminar, queda decir que los micropagos para conseguir mejores cartas pueden evitarse con horas de juego y esfuerzo. Así pues, estamos ante un verdadero Free2Play.



Los combates por turno, cómo no, se han trasladado al PC. Aunque incluye un sistema de mejoras basado en cartas.



El mapa te hace pensar en un mundo abierto, pero no es así. Se limita a un camino marcado y lleno de enemigos.

APÚNTATE A LA BETA

ACE COMBAT, PROJECT WINGMAN



Nos encanta ver iniciativas como la de «Project Wingman». No solo porque añada algún avión más a nuestro catálogo en PC, sino por cómo nos hace sentir a sus mandos. Se trata casi de una prueba de concepto, una versión muy preliminar, pero que se merece nuestro apoyo para ver de qué son capaces sus responsables, en plena fase de ideas.
■ *rb-d2.itch.io/wingman*

QUAKE CHAMPIONS



A veces encontramos con un viejo amigo es como si no hubiera pasado el tiempo. Pero, claro, «Quake Champions» es una bestia que no para de cambiar, con personajes que sorprenden y una velocidad de vértigo. Nos encanta, pero también que se haya convertido en un título accesible, con el que probar la experiencia gratis. Si te gusta, pagas, claro.
■ *quake.bethesda.net*

Aparte de la controversia y las crisis diplomáticas que pueda causar un juego, hay que reconocerles el mérito a algunas compañías. Ubisoft lo ha vuelto a hacer con el regreso de «Ghost Recon». Y Games Workshop también vive una época de esplendor físico y digital.

GHOST RECON WILDLANDS EDICIÓN CALAVERA

A imagen del capo y con postales bolivianas

■ **Disponible:** Ubisoft Store ■ **Precio:** 125,99 € ■ **Web:** *ubisoft.com* **INTERÉS:**

Si quieres llegar hasta la cúpula de los traficantes en «Ghost Recon Wildlands», solo necesitas el juego y buena compañía, aunque puedas ir de lobo solitario. Para acompañarte un poco más, Ubisoft ha lanzado una edición del juego que sorprende. Es tan única que no sabemos si colocarla en la estantería o guardarla bajo llave.

Con el pase de temporada, la caja de la edición Calavera incluye unos auriculares con micrófono totalmente funcionales. El soporte es, precisamente, un cráneo pintado con los motivos del jefe de los narcos. Los que salen en el juego, vaya. Mientras que un mapa de Bolivia, la banda sonora en CD o unas postales nos acompañan en la lucha contra el cártel. Es todo un despliegue que no para aquí, porque también nos vamos a encontrar una bolsa con motivos típicos de la zona en conflicto o códigos para descargar el pack digital deluxe.

Todo metido en una caja, también para coleccionistas, que encierra una aventura más bajo el sello de la franquicia "Tom Clancy's".





DE COMPRAS

MCFARLANE TOYS Y BUNGIE



Bungie nos trata fatal y Activision nos olvida, pero no dejaremos de hablar de «Destiny», a ver si sale en PC. Las figuritas nuevas de McFarlane nos quitan el mono. A 19,99€.
■ *mcfarlane.com*

TRACER Y COMPAÑÍA

Mei, McCree, Symmetra, Lucio o la nueva figura de Tracer se unen a la colección de Funko. Más figuritas de «Overwatch» a 14,95 €.
■ *xtralife.es*

SUPERHOT THE CARD GAME



La verdad, no contábamos con esto, pero un juego de cartas de «Superhot» nos cuadra. ¡Apoyemos su campaña!
■ *superhotgame.com/card-game*

LITTLE NIGHTMARES SIX EDITION



Tener malos sueños es normal, sobre todo, si cenas mal o te llevas demasiadas preocupaciones a la cama. Por 34,99€ tendrás una figura de Six para colocarla en tu mesilla.
■ *game.es*

PARA TU COLECCIÓN

WARHAMMER QUEST SHADOWS OVER HAMMERHAL

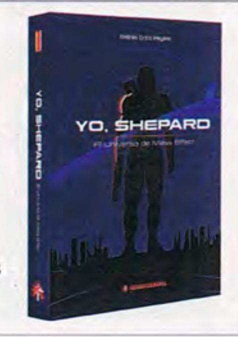
De vez en cuando, cada cinco lunas de sangre, se nos cruzan los cables y nos dejamos llevar por las figuritas de Warhammer. Pero esta vez será la última, en serio. Con un "Shadows over Hammerhal" que parece "la caja de todas las cajas". Un juego independiente de tablero en el que un máster, cuatro amigos y 299€ es todo lo que necesitas.
■ *games-workshop.com*



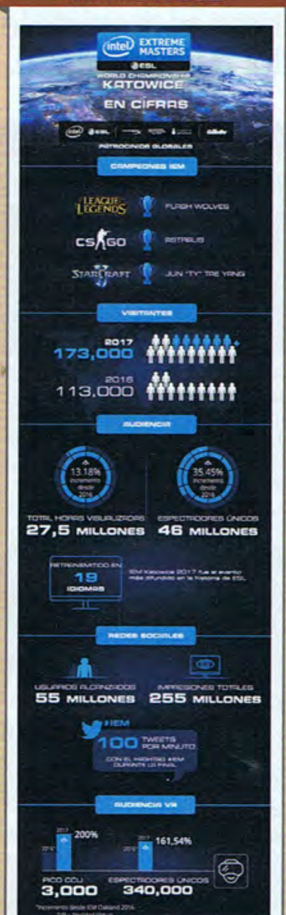
LECTURAS

YO, SHEPARD

Los recuerdos de la Ciudadela y de Shepard quedarán atrás con «Mass Effect Andrómeda», pero no nos resistimos a recordar años pasados y la grandeza de una saga que, para muchos, es el Star Wars de los videojuegos (con permiso de «X-Wing» y «KOTOR»). En Yo, Shepard, Andrés Ortiz Moyano transmite sus sentimientos. Algunos que compartimos y Heroes de papel edita por unos 22€, con marcapáginas y un hombre ilusorio que nos vigila.
■ *heroesdepapel.es*



KATOWICE



Más de 170000 visitantes en directo, más de 55 millones de usuarios, Más de 100 tuits por minuto sobre la final... Si alguien duda del espectáculo que suponen los eSports -y el pingüe beneficio que ello supone para sponsors y participantes en grandes finales-, no tiene más que fijarse en los datos que muestra esta infografía de ESL acerca de la Extreme Masters de Katowice. ¡Impresionante!

Eventos: Intel Extreme Masters Katowice 2017 **Juego:** Varios **Fecha:** Marzo 2017
Más detalles: *intelextrememasters.com*

OTRA RONDA DE ÉXITOS EN POLONIA



Premios variados, gran asistencia de público y buenas series en las finales hicieron de Katowice 2017 toda una fiesta.

Ya pasó. La Intel Extreme Masters Katowice 2017 es historia. Dicho así, puede pensarse en algo trascendental... Y lo es. Es ya una tradición que ha convertido a la IEM en el circuito más veterano, donde la decimoprimera final reunió a los mejores equipos de «CS:GO», «LoL» y «StarCraft II».



Por momentos, parecía que el Spodek Arena de Katowice iba a quedarse pequeño. Unos 173.000 asistentes dieron buena cuenta de lo que allí pasaba. Eso sí, repartidos en dos fines de semana y con un festival a su alrededor. Las cifras oficiales hablan también de 46 millones de espectadores online, con un crecimiento del 35% respecto al año anterior. La IEM es un evento mundial que siguieron en 19 idiomas alrededor del mundo y que hace bullir las redes sociales, con 55 millones de fans que hicieron ruido.

Campeones entre tecnología

Los ganadores de las tres categorías principales fueron Flash Wolves, en «LoL»; Astralis, en «CS:GO» y Jun "Ty" Tae Yang con «StarCraft II». En las finales vimos nombres como G2 Sports,y FaZe y Kim "Stats" Dae Yeob como segundos clasificados.

Otros momentos intensos se vivieron con el Invitational Crossfire IEM Expo, donde el equipo chino SuperValiant Gaming ganó. Estos se impusieron a los tres grupos representantes de países europeos, lo cual da una idea de dónde se centran los esfuerzos ahora, con una China que puede ser pronto la gran potencia a derrotar en los eSports. Como evento más local, la Polish Cybbersport Cup tuvo a Pompa Team como ganador de «LoL» y a PRIDE en «CS:GO».

El mes pasado hablamos un poco del Team Secret, ganadoras del Intel Challenge del año pasado. Este equipo femenino estuvo también presente este año, bajo este nombre, y superaron a Team Dignitas en una iniciativa por fomentar la diversidad. Sin embargo, fueron las últimas las que se llevaron a casa el trofeo de «Heroes of the Storm» Global Championship Western Clash 2017.

Tambien hubo torneos con la Realidad Virtual como base. Una apuesta que puede convertirse en mayoritaria antes de 2020. De momento, se pudo ver todo el evento con dispositivos RV.

SALÓN DE LA FAMA

WILLIAM "BLITZ" LEE



Según cuenta su biografía, William empezó como jugador de «DoTA»y pasó por hasta cinco equipos profesionales, incluyendo Team Dignitas y Zephyr, con lo que su CV es envidiable. Su carrera como jugador finalizó para convertirse en "coach" del equipo Liquid norteamericano. Ahí se coronó junto al equipo de «DoTA 2» en el Epicenter Moscow y lograron la segunda posición en ESL One Manila.

En el terreno de las retransmisiones, Blitz ha sido "caster" a tiempo completo, tras dejar Liquid y unirse a JoinData con eventos de ESL One, The International o MLG, en inglés. Sin embargo, ha vuelto a primera línea como entrenador, con el equipo Digital Chaos, vencedores de ESL One Genting 2017. Toda una demostración de que la experiencia en varios campos es vital para ganar y convertirse en un profesional destacado.



Blitz ha pasado de jugar a entrenar y ser caster, para volver a dirigir un equipo ganador entre la ESL.

■ **Competiciones:** WoW Arena Championship 2017 ■ **Juego:** World of Warcraft ■ **Fecha:** 2017
■ **Más detalles:** *worldofwarcraft.com*

WOW ARENA CHAMPIONSHIP 2017

Si crees que «WoW» solo se juega como MMO es que le has dado poco. Su presente y futuro pasa por los eSports, como casi todo Blizzard.

Las competiciones PvP de «WoW» también se abren paso y el mayor evento del año tendrá su culminación en la Blizzcon de este año. El objetivo de Blizzard es ofrecer más eventos, premios y oportunidades por todo el mundo.

Las inscripciones son libres este año. No hace falta tener un índice en la Arena para participar. Las partidas de los ocho mejores equipos se podrán ver en directo; un paso más que ayudará a conocer esta faceta del MMO. Los premios ofrecerán 6.000 dólares, en Norteamérica y Europa. Además, los puntos valen premios, con eventos en línea y de comunidad que permitirán avanzar a los equipos.



PUNTOS DE WOW EN EU Y NA	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º Y 6.º
Torneos de la Arena en línea	160	80	36	20	12
Eventos de la comunidad aprobados	40	20	12	8	N/D

■ **Competiciones:** Rainbow Six Pro League ■ **Juego:** Tom Clancy's Rainbow Six Siege ■ **Fecha:** 20-21 de mayo 2017
■ **Más detalles:** *rainbow6.ubisoft.com*

RAINBOW SIX PRO LEAGUE SOLO EN PC

Somos afortunados por tener juegos online como Tom Clancy's Rainbow Six Siege, sobre todo, porque el PC es su plataforma fetiche.

Este año nos enfrentamos al año dos de «Rainbow Six» como eSport y tenemos una gran noticia: todos los esfuerzos se centrarán en el PC como plataforma oficial. Ubisoft se ha aliado con ESL, otra temporada más, y el campeonato arrancó en Europa el 23 de marzo. Es un torneo mundial que el año pasado llegó a 120000 espectadores concurrentes, con 1.3 millones de horas frente a la pantalla por tres días: el Invitational de Montreal.

También habrá sitio para las consolas en las Major Leagues, pero la opción del PC obedece a la necesidad de centrarse en una mayor fidelidad de los participantes, en una liga pro que tendrá un premio de 100000 dólares en la final del 21 de mayo en Katowice.



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SOCIALNAT
El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

OGSERIES UNIVERSITY
La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



TWITCH HIERE A LA TV
292.000 millones de minutos o 4.866,66 millones de horas de vídeo se consumieron en Twitch durante 2016.
Twitch.com

EL FUTURO DE LOS ESPORTS
Se habla de un volumen de negocio de 1.500 millones de dólares para eSports en 2020, según la consultora Newzoo. Eso sí, hay que alcanzar antes los 696 previstos para 2017.
newzoo.com

TEMPLADO



OVERWATCH GANA EL SXSW
Otro premio como juego del año va a «Overwatch». Se trata del SXSW Gaming Award, donde se enfrentaba a «CoD: Infinite Warfare», «Gears of War 4», «Killer Instinct» y «Street Fighter V». Casi nada.
blizzard.com

GWENT TAMBIÉN
«Gwent» también tiene derecho a convertirse en eSport. De momento, CD ProjeKt RED y ESL han puesto 100.000 dólares de premio.
playgwent.com/en/tournament

FRÍO



BAMTECH Y LOL
La asociación entre Riot y BAMTech no trae noticias. Se invirtieron 350 millones de dólares en la «League of Legends» eSports, pero aún no hemos visto nada.
mlbam.com

OVERWATCH EN EUROPA
Por ahora, solo un torneo con premio de 15.000 dólares, Overwatch Pit Championship, y separado en dos eventos.
overwatchpit.com

¿PROBAR VIDEOJUEGOS?

DESMONTANDO EL MITO

Cuando el jugador oye que un amigo o conocido trabaja como "tester" en una compañía, imagina por lo general un paraíso en el que poder jugar todo lo que se quiera y sin límites. Pero... ¿es tan bonito todo como nos lo pintan?

Que la Industria del Videojuego es punta de lanza en el ámbito del entretenimiento es un hecho. Alternativas como el teatro, literatura e incluso la industria cinematográfica retroceden ante un avance imparable de jugones de todas las edades. Lo que antes era una afición marginal ahora es un jugoso pastel para una imparable maquinaria empresarial que lanza al mercado un constante y abrumador número de productos, invierte millones de dólares en márketing y conoce perfectamente el patrón y comportamiento de sus usuarios, recogiendo estadísticas de todas sus acciones.

La Industria del videojuego se ha adaptado a la evolución cultural y tecnológica que experimenta la sociedad. De los primeros PC, de hace ya más de 50 años, o las consolas de sobremesa popularizadas hace más de 30, hemos pasado a un continuo crecimiento en el que se han colado consolas, portátiles, juegos para dispositivos móviles y, la última moda, dispositivos de RV. Lo que antes se quedaba obsoleto en cinco o diez años ahora lo hace en apenas dos o tres.

Algo que sí permanece es que detrás de cada juego subyace un increíble trabajo interdepartamental. El entretenimiento debe ser original, debe ofrecer un reto a la par que ser divertido, debe ser funcional, poseer un mínimo de calidad, ser usable y accesible para la mayoría de personas ¿Quiénes se encargan de medir esto? El departamento de QA (Quality Assurance; Asesores de Calidad). Este departamento, paradójicamente de los más ninguneados en la industria, es el



último responsable de que la experiencia del usuario sea lo más satisfactoria posible.

Rompiendo mitos

Es frecuente que, periódicamente, los noticieros ofrezcan reportajes acerca de una profesión de ensueño que tiene engatusados a miles de jóvenes. Son los probadores de videojuegos o "Game Testers" como se les denomina en el lenguaje anglosajón. Vemos a jóvenes sonrientes, jugando a los juegos de moda, mientras un responsable de departamento nos advierte que "testear no es jugar", que hay mucho trabajo detrás y que la calidad es algo muy importante. ¿Es cierto? Cierto es que "testear no es jugar", y que hay que tener criterio a la hora de encontrar los fallos de funcionalidad de los productos que estemos probando. Alguien tiene que dirigir dicho testeo y priorizar las áreas de cobertura de dicho testing. Pero también es cierto que el departamento de calidad debe hacer algo más que buscar bugs.

Aparte de la funcionalidad, hay factores primordiales que un videojuego debe poseer: originalidad, diversión, jugabilidad, desafío, que sean usables o accesibles para personas con un cierto grado de discapacidad. La suma de todos estos factores, aunque no en ese orden, contribuyen al grado de calidad que el producto posee.



Testear no es jugar sin más. El "tester" es un profesional más del desarrollo del juego que debe identificar con precisión problemas y errores de producción.

El tester de QA por lo general es una figura "junior", quizás un estudiante de algún área de diseño o ingeniería de productos interactivos que es contratado con unas condiciones salariales más bajas que sus compañeros de estudio. No interesa su perfil crítico o su conocimiento de la industria y los productos que ofrece; sí su perfil analítico y su disciplina a la hora de reportar los errores (los famosos bugs).

Largas horas de trabajo repetitivo en picos desiguales, generalmente situados al final de la cadena de producción y a últimas horas de la noche, les hace tratar con los desarrolladores en sus momentos más bajos y tensos. Esto lleva a generar una relación tensa con sus compañeros de estudio que, a menudo, suelen ningunearles considerando su departamento como un ente menor dentro del estudio.

No es el trabajo de ensueño que nos venden en los telediarios, pero sí es un dignísimo trabajo que otorga un gran conocimiento de cómo se funciona en un estudio, ya sea Indie o AAA, y que ofrece una puerta de entrada directa en la industria, ya que QA, al igual que Producción, es el departamento que está en contacto con todos los demás.



Los cartuchos no admitían actualizaciones, contenidos extra, parches ni expansiones de ningún tipo.

Evolución del QA

Tal como ocurre en gran parte del desarrollo indie, en los inicios de la historia del desarrollo de videojuegos los diferentes roles, ahora tan definidos, estaban mezclados entre sí. Una sola persona podía ocuparse de programar, crear sencillos gráficos e interfaces, al mismo tiempo que diseñaba mecánicas y probaba el código. No existía un departamento de QA, como tal.

A la vez que se introducían en la industria figuras como la del "Publisher" o las "Third-Parties", el código generado era mayor, los equipos aumentaban de tamaño y hacía falta que los productos fueran probados por agentes externos.

Dichas pruebas se concentraban (y se siguen concentrando

HAY MUCHO, MÁS ALLÁ DEL ESPECTÁCULO VISUAL

Para regocijo de todos los jugadores y profesionales que formamos la industria es un momento idílico en la historia de nuestra profesión, afición y pasión. Pero no es oro todo lo que reluce...

Al igual que ocurre con otras industrias hermanas, como por ejemplo la cinematográfica, ¿es posible que tanta presión empresarial, con tanto dinero de por medio y tanto aluvión de títulos lanzados, estén afectando a la calidad de aquello a lo que jugamos? ¿Jugamos ya siempre a lo mismo pero empaquetado en envoltorios diferentes? ¿Por qué las mejores ideas están destinadas a pelear en el mercado Indie, mientras que las grandes superproducciones gozan de todo el mimo de la maquinaria publicitaria?

Al tener más dinero dedicado a su producción los juegos cada vez son más espectaculares, lo que hace que el usuario quede embelesado por el uso de la tecnología. Sin embargo, un juego va mucho más allá de unas impresionantes 'cutscenes' y escasos segundos de gameplay mostrados en un anuncio previo a la película de turno que estemos viendo en el cine...







LA RESPONSABILIDAD DEL "TESTER"



La estructura del departamento de QA, sobretodo en grandes estudios, se asemeja mucho a la estructura del resto de departamentos. Así encontramos al núcleo de Testers supervisados por un Lead Tester, un Coordinador y un Director o Mánager del departamento.

Los Testers se encargan de probar el juego e informar de los bugs mientras que Leads y Coordinadores se dedican a diseñar planes de testeo, coordinar a los grupos de Testers asignados a una u otra plataforma de desarrollo, elaborar los informes, entrenar a los Game Testers en sus diversas funciones, asignar prioridades en las diversas áreas de testeo (accesibilidad, gameplay, multiplayer...) y mantener un flujo efectivo de comunicación con el resto de departamentos teniendo al Producer como principal interlocutor.

Como ya se ha señalado el QA Tester no solo testea, sino que es responsable de verificar la calidad del proyecto. Por ello debe tener dotes de percepción, réplica y relación de problemas para saber enfocar su atención a la búsqueda de errores. También tiene que tener habilidades de comunicación oral y escrita para poder expresar con claridad los problemas detectados a los diversos departamentos, y dominar herramientas básicas de ofimática tales como Excel, Outlook, Visio, etc...

Un buen nivel de inglés suele ser un requisito fundamental, especialmente si se aspira a trabajar en empresas de dimensión internacional.







Un juego como «Jotun», con su peculiar diseño y características exige pruebas y testeos realmente únicos, que se se adapten a sus peculiaridades.

pese a los esfuerzos de muchos jefes de departamento) en torno a la fase "alpha" del juego y en los estadios finales de la ciclo de producción.

Llega un momento en que incluso los propios "publishers" toman el control de las pruebas de calidad de los juegos, amparando a sus departamentos de QA bajo su techo. Departamentos de decenas (e incluso centenas, si contamos a los "testers" de localización) comienzan a funcionar coordinadamente con estudios de desarrollo ubicados incluso en continentes diferentes.

Hoy en día, con el auge de la Metodología Ágil (conjunto de disciplinas provenientes del "Project Managing"), diversos estudios comienzan a introducir dichas pruebas desde los propios inicios del desarrollo. Aunque es cierto que la plantilla de "QA testers" de un estudio alcanza su máximo número en las semanas previas a la generación de la "alpha" y el tiempo restante hasta el lanzamiento del juego, una reserva de testers (generalmente los miembros veteranos del departamento) comienzan a realizar pruebas junto al departamento de Diseño y Programación para tratar temas de Usabilidad, evaluar el correcto planteamiento y la originalidad de las mecánicas o dar "feedback" de los primeros prototipos presentados por los desarrolladores.

QA en el ciclo de producción

El tamaño y el foco del trabajo del departamento de QA varían en función tanto del momento del ciclo de producción en que se encuentre el producto, como de la naturaleza del mismo. No es lo mismo la gestión de un departamento de QA que trabaje en un juego como «Ori and the blind forest» que los encargados de asegurar la calidad de «The Witcher 3». El tamaño puede variar desde una pareja de testers hasta un departamento de casi cien –200 personas si incluimos a todos los testers de localización que pueden llegar a operar en un AAA.

En un entorno idílico para el Manager de QA en la Preproducción, la parte directiva del departamento debería trabajar codo con codo con el departamento de diseño y programación en la elaboración del concepto



Una expansión de «The Witcher 3» no tiene nada que ver en las pruebas a que debe ser sometida que un juego indie de plataformas, por ejemplo.



Existen jugadores que exploran cada rincón de un sandbox. En mundos como los de la saga «Far Cry», hasta el lugar más perdido debe ser jugable.



La saga de «FIFA» es todo un reto para la producción global: el "testing" de localización, audio y los numerosos apartados legales son algo único.

inicial del juego y sus mecánicas, acudir a sesiones de "brainstormig", conocer el modelo de negocio, los riesgos, el setting del juego y hasta el aterrizaje de los primeros "lores" o capas narrativas sobre los que se vaya a mover.

Conocer el producto desde sus inicios es fundamental para transmitir con claridad dicha información a los "testers" que se incorporen más adelante. Contar con la opinión de un miembro experimentado de QA en esta fase es muy valioso, ya que ofrecerá una visión externa al desarrollo y más cercana al usuario final.

QA deberá probar los prototipos, dar "feedback" y estar presente en las reuniones para determinar el Plan de Producción. Con esta información podrá conocer de antemano las dimensiones del proyecto, contar lo antes posible con las fechas clave del desarrollo, intuir los picos de trabajo y así presupuestar la correcta contratación de los futuros refuerzos y planificar las sesiones de testeo con mayor eficiencia y eficacia.

En la fase de Producción se llevarán a cabo todos los planes de testeo elaborados en Preproducción, tendrá lugar la incorporación de los refuerzos y los bugs serán reportados a cientos, siendo aquí donde el departamento tendrá mayor actividad, sobre todo a partir de la primera "alpha".

Ya en Postproducción, y con el juego casi acabado, el trabajo no termina, se deben redactar los Post Mortem, probar futuras demos, parches, expansiones, etc.

Tipos de QA

El primero es el reporte, seguimiento y verificación de los bugs desde un criterio funcional. QA probará una versión del juego y reportará lo que no funcione.

Atendiendo a qué áreas enfoquemos, en el testing se generarán uno u otro tipo de pruebas. Podemos focalizarnos en la Accesibilidad, donde se comprueba que no hay partes del juego a las que no se puede acceder; pruebas de implementación de audio, idiomas, aspectos legales o comprobar minuciosamente que los Requerimientos de Certificación de Sony o Microsoft, por ejemplo, han sido bien implementados.

Atendiendo a la naturaleza del "testing" podemos hablar de testing de combinación, cuando comprobamos que todos los parámetros en los que puede configurarse un juego son compatibles entre sí; crear y seguir diagramas de flujo cuando valoramos la experiencia del usuario en elementos de Gameplay; o testear siguiendo un árbol de relaciones para asegurarnos de que las dependencias entre una y otra área están bien implementadas.

Si lo clasificamos en función del tipo de personas, más allá de los propios "tester" de nuestro departamento, podremos hablar de "Focus Test", donde se recapitula la feedback proveniente de futuros usuarios. También de "Clean Room Testing", cuando testeamos poniéndonos en la piel de diversos tipos de usuarios (exploradores, socializadores, usuarios que juegan a sacar logros). "A/B Testing", cuando probamos diferentes versiones del juego lanzadas en un mismo territorio para ver cómo se comporta el usuario ante diferentes variables, etc.

Según la plataforma podemos hablar de pruebas de rendimiento, compatibilidad o stress para comprobar el correcto funcionamiento de los servidores.

Otro tipo de QA es el enfocado a la experiencia del usuario, donde la usabilidad –la interacción entre el usuario final y el producto final– del producto estará sometida al escrutinio de los "testers".

Conclusión

El departamento de QA es mucho más que un grupo de probadores de videojuegos. La línea roja de cuán exigentes pueden, o les dejan llegar a ser, determinará la imagen que el usuario tenga de un estudio o compañía.

El problema es que hoy en día un juego puede ser actualizado el día de su lanzamiento. Ya no es como cuando solo venía en un cartucho o un DVD y no había opción de arreglar nada una vez que el producto estaba en la calle.

El usuario se ha acostumbrado a recibir parches y parches que corrigen bugs y eso hace que, quizá, el departamento haya perdido peso y respeto ante los desarrolladores y la presión de una Industria que prefiere sacar un juego mal acabado, pero en fecha, antes que un producto pulido y funcional. Luego se lía la que se lía, ¿verdad, Bruce Wayne? **D.P.**

EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

DANIEL PASTOR

- Daniel Pastor **imparte clase en Diseño de Productos Interactivos en U-tad y ejerce de Productor Académico** en los proyectos que se desarrollan en los Masters de Diseño, Arte y Programación de Videojuegos.
- Con más de diez años en activo dentro de la Industria, ha trabajado como **QA Lead y Asistente de Producción en Electronic Arts** así como **Productor y QA Manager para Pyro Studios.**



Rose vs Ryu, Rose vs Blanka, Rose vs Ken... Hay que probar todas las combinaciones posibles si queremos que el juego sea sólido.

EN PORTADA QUAKE

¡20 años de acción 3D salvaje!

Era abril de 1996 y estábamos a puntito de irnos al ECTS de ese año, pero nos dio tiempo a preparar un número realmente especial de Micromanía, dominado –casi por completo– por la brutal joya de id Software, el juego que estaba llamado a liderar la revolución más importante del videojuego con el salto a las 3D reales: «Quake».

Una auténtica revolución

Sí, sabíamos que id estaba trabajando en algo increíble –semanas antes se había filtrado en Internet parte del código en desarrollo del juego– pero nada nos había preparado para la realidad de «Quake». El salto a las tres dimensiones reales era un hecho, y John Carmack había conseguido lo que nadie antes. Semejante momento bien se merecía un esfuerzo muy especial por parte de Micromanía, y no sólo analizamos «Quake», sino que nos marcamos un especial de 48 páginas con la solución completa, la localización de todos los secretos, armas, enemigos y consejos para no dejar ni un solo rincón del juego sin explorar. Y sí, también todos los trucos.

Pocas veces –o ninguna– hemos vuelto a repetir algo como aquello, pero la ocasión lo merecía. El cambio que, desde entonces, se desarrolló en la industria y en la manera de hacer juegos de acción, es sólo comparable a momentos como el lanzamiento de «Half-Life 2» y la aparición de la distribución digital a gran escala. Un momento realmente histórico en la industria, al que aportamos nuestro granito de arena, y encantados de hacerlo.


El delirante universo de «Quake» mezclaba demonios con caballeros medievales y todo tipo de monstruos.


Había enemigos gigantescos que, paradójicamente, no eran los más peligrosos del juego.


No sólo el universo 3D del juego era increíble, también el diseño de las armas y los múltiples secretos que escondían todos los niveles eran alucinantes.



MICROMANÍA 21, TERCERA ÉPOCA
Sí, teníamos muchos contenidos en el número 21, pero sin duda «Quake» era tan importante que acaparó la atención -y, ¡ojo!, nada menos que 48 páginas- de todos los jugadores de PC. Era la auténtica revolución con el primer juego 3D real al 100%.

EL PERSONAJE JOHN CARMACK

John Carmack es una auténtica leyenda viva del mundo de los juegos. Casi siempre centrado en el universo del PC, el fundador de id Software siempre ha sido considerado como uno de los mayores genios de la programación en la industria. Líder de las grandes revoluciones en el sector y asesor de compañías de hardware, hoy trabaja para Oculus como CTO y en sus manos está parte del futuro de la RV.



DESTACADO

Z

Los robots también disfrutan de la estrategia



Mucho humor, un trasfondo de estrategia en tiempo real y un ejército de robots bastante alocados –casi tanto como las guerras en que participaban– era la base de «Z», uno de los juegos más singulares de The Bitmap Brothers.

En la línea que triunfaba entonces en el género, siguiendo la estela del modelo creado por «Dune 2» y perfeccionado por «C&C» , el estudio británico aportaba su peculiar visión con un sentido del humor bastante gamberro. En «Z», además de un juegazo del género, destacaban sus peculiares protagonistas y las numerosas secuencias cinemáticas, que por aquel entonces asombraban con su calidad visual. Fue, sin duda, una de las grandes estrellas del año para PC, además de convertirse en el MegaJuego del número 21 de Micromanía.





EA SPORTS 97

Parece que 20 años es mucho para algunas sagas deportivas, pero la realidad es que... ¡son muchos más! Sí, nos referimos a EA y sus títulos de EA Sports, que revisábamos en un reportaje en el que veíamos el desarrollo de los «FIFA», «NHL», «NBA», «PGA» y más, que la compañía preparaba para finales de ese año. Y aunque ahora den risa... ¡entonces eran impresionantes!







MICROMANÍA 21 TERCERA ÉPOCA

¡Cuántos juegos que se han acabado convirtiendo en clásicos aparecieron en el número 21! La acción dominaba la portada, pero mira esto...


CIVILIZACIONES EN TIEMPO REAL

AGE OF EMPIRES

AGE OF EMPIRES

Sí, un primer vistazo a lo que iba a ser el clásico de la estrategia llegaba también en este número. ¡Otra revolución estaba en marcha en el género!


FABLE

LEGENDARIO

FABLE

¿«Fable»? ¿En PC? Sí, pero no es "ese" «Fable» en el que estuvo involucrado años después Peter Molyneux, sino una aventura gráfica que se llamaba del mismo modo.


EL CASO DE LA ROSA TATUADA

SHERLOCK HOLMES 2

ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

SHERLOCK HOLMES 2

Hablando de aventuras gráficas, «El Caso de la Rosa Tatuada» fue uno de los juegazos del año en el género, con una caso genial para Sherlock Holmes.


SYNDICATE WARS

LOS CUATRO JINETES DEL APOCALIPSIS

SYNDICATE WARS

Aquí sí estaba involucrada la herencia de Peter Molyneux, aún cabeza de Bullfrog, con la continuación de su clásico «Syndicate», aunque no lo dirigió él mismo.

EN PORTADA

DARK MESSIAH

Arkane, fiel a su inimitable estilo

Cuando Ubisoft –sí, claro–, nos contó que tenían entre manos un proyecto único y totalmente original para el universo de «Might & Magic», no nos lo acabamos de creer, pero cuando vimos «Dark Messiah» y preparamos la preview para el número 140 de Micromanía, no tuvimos más remedio que considerarlo como el candidato perfecto para la portada. Con ese juego que combinaba acción y partes de rol, ambientado en el universo de fantasía de «M&M», y un sistema de combate en primera persona y una libertad total para definir nuestro estilo, tuvimos que rendirnos a la maestría de Arkane Studios. Un estilo que, además, definió sus proyectos posteriores –y que maduró de forma brillante con la aparición de «Dishonored».

La herencia de «Half-Life 2»

Entonces, el motor Source se utilizó como la base del desarrollo. Algo que, además, permitió aprovechar en beneficio de la jugabilidad el uso de la simulación física, para ofrecer posibilidades de acción casi increíbles y sólo comparables al juego de Valve. Un auténtico clásico del género.



La combinación de combate y magia con una libertad increíble, hacían algo único del juego de Arkane.



Parecía que la idea no funcionaría bien, pero el combate a espada en primera persona era casi perfecto. «Dark Messiah» fue un auténtico adelantado a su época.



MICROMANÍA 140, TERCERA ÉPOCA

Un enorme y brutal orco dominaba la portada del número 140 de Micromanía. La preview de «Dark Messiah» nos mostraba el camino por el que luego seguiría Arkane, pero teníamos un montón de contenidos más, realmente espectaculares.





LOS PERSONAJES

KANE Y LYNCH

En el número 140 de Micromanía, pudimos contemplar por primera vez la cara de dos criminales que estaban llamados a convertirse en antihéroes de renombre, poco tiempo después. Una acción inspirada en películas como «HEAT», con un diseño de personajes increíble, permitió que «Kane & Lynch» se convirtiera en un clásico de la acción criminal, que muchos hoy aún recuerdan.

DESTACADO
SACRED UNDERWORLD

Volvimos a Ancaria... ¡a lo grande!





La expansión de «Sacred» nos devolvía al mágico mundo de Ancaria para seguir viviendo aventuras a lo grande en este universo de rol y accion, heredero del estilo de «Diablo». Pero el número 140 de Micromanía era muy especial con «Sacred Underworld» no solo por el reportaje que hicimos, ni el póster que incluímos, sino porque regalamos la mismísima expansión en el DVD de ese mes, con la revista. Seguro que muchos aún lo recordáis. Hoy, diez años después, «Sacred Underworld» sigue siendo genial.



ESTRATEGIA FANTÁSTICA

La mezcla de estilos y géneros es algo que se ha venido repitiendo cíclicamente, pero algunos títulos han sido auténticas referencias en ello, y muchos aparecían en el reportaje de estrategia fantástica que apareció en este número de Micromanía. Seguro que muchos recuerdan títulos como «Spellforce», «Rise of Legends», «Empire Earth» y otros, que crearon sagas con legiones de fans. Nada menos que 15 juegos aparecieron en el reportaje de este mes en Micromanía.



MICROMANÍA 140 TERCERA ÉPOCA

¡Cuántas sagas que vimos hace 10 años siguen vivas! Otras no, pero en esta pequeña selección, seguro que muchos nombres te suenan...



ARCHLORD

Codemasters se metió en el mundo del rol online con un proyecto ambicioso como pocos. Hoy pocos pueden presumir de haberlo jugado, pero era espectacular.



COMPANY OF HEROES

Una de las sagas de estrategia bélica más recordadas empezó a fraguarse hace una década. «Company of Heroes» cambió muchas reglas y definió un estilo.



NEED FOR SPEED CARBONO

Nuestro primer vistazo a «NFS Carbono» nos mostró cómo EA estaba rodando una auténtica película dentro de uno de los arcades de carreras más esperados.



RAINBOW SIX VEGAS

Las primeras imágenes del asalto a Las Vegas por el equipo Rainbow nos puso los dientes largos con la nueva entrega de «Rainbow Six», entonces en preparación.

El mundo retro siempre está de aniversario. Cuando no es un cumpleaños, celebramos que llega un clásico remasterizado -o varios- en plena forma. ¡Cuánta novedad y cuánta antigüedad!

CLÁSICOS DE VUELTA

HIDDEN & DANGEROUS 2 CUF



La acción táctica de «Hidden & Dangerous 2» pasó, en su momento, algo inadvertida por su coincidencia de lanzamiento con «Call of Duty», pero sigue en plena forma por 8.99€.
■ *www.gog.com/game/hidden_dangerous_2_courage_under_fire*

THE DAGGER OF AMON RA



La minisaga de aventuras de la intrépida Laura Bow quizá no sea la de mayor éxito de Sierra, pero este entrega es una joya clásica del género, que cumple 25 años, por solo 5.59 €.
■ *www.gog.com/game/the_dagger_of_amon_ra*

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



La remasterización en PC del clásico de Acclaim sigue siendo, pese al tiempo transcurrido, un juego de acción en primera persona realmente estupendo, por 18.89 €.
■ *www.gog.com/game/turok_2_seeds_of_evil*

DALE GAS CON FULL THROTTLE REMASTERED

¡El clásico de LucasArts acelera hasta nuestro disco duro!

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** Double Fine ■ **Lanzamiento:** 18 de abril de 2017
■ **Precio:** 14.99 € ■ **Consíguelo en:** *www.gog.com/game/full_throttle_remastered* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

Cuando leas esto, faltarán poco menos de 20 días para que «Full Throttle», una de las aventuras clásicas más personales de LucasArts, vuelva en su versión remasterizada.

Tim Schafer, el creador original, a diseñado una versión actualizada en el apartado visual, así como en su BSO y efectos.

La historia de Ben, un rudo motero acusado de un crimen que no ha cometido, nos llevará de nuevo a la carretera buscando las pruebas que nos exculpen.

Una remasterización que sentimos como algo personal, pues «Full Throttle» fue portada del número 1 de Micromanía, estrenando su tercera época, en 1995.



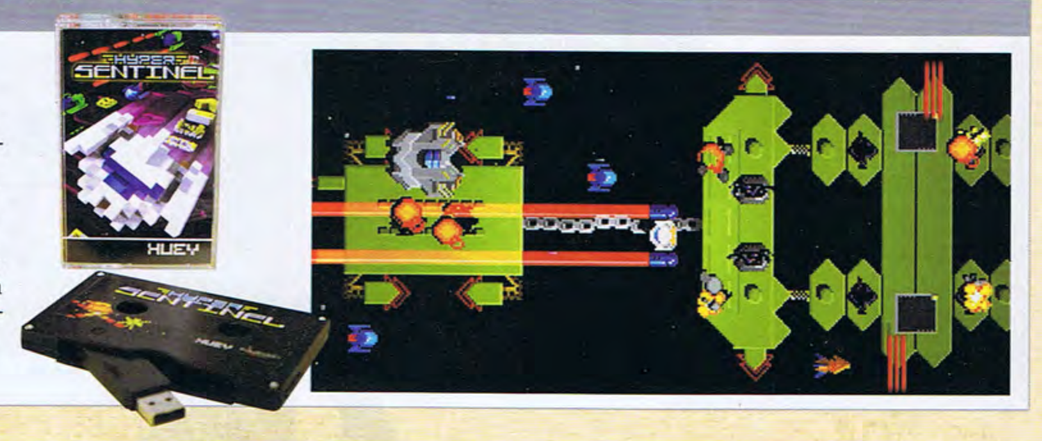


El regreso de Ben no puede estar en mejores manos que la de su creador original, Tim Schafer, a través de su estudio Double Fine.

DE NUEVO EN KICKSTARTER

HYPER SENTINEL

Ya hablamos en estas páginas de cómo los hermanos Hewson intentaban devolver a la actualidad el espíritu del clásico «Uridium» con el desarrollo de «HyperSentinel». Por desgracia, su primera campaña no consiguió las 35000 libras que buscaba. Ahora han vuelto, triunfado y conseguido la financiación deseada para poder tener listo el juego en julio. Todavía puedes aportar algo... ¡y además puedes probar la demo !
■ *http://kck.st/2lOUGig*



FELICIDADES A NINTENDO Y MICROSOFT

Dos consolas clásicas celebran sus cumpleaños

XX ANIVERSARIO DE NINTENDO 64

Estudio/compañía: Nintendo **Lanzamiento:** 1 de marzo de 1997
Precio: 34990 pesetas (210 €) **Web:** *www.nintendo.es* **INTERÉS:**

Mientras la novata Sony, con su PlayStation, y SEGA, con Saturn, apostaban por el cambio de formato al CD, Nintendo seguía fiel a sus principios y continuaba lanzando máquinas basada en cartucho; pero nadie estaba preparado para la revolución de Nintendo 64 y, sobre todo, de la jugabilidad que su juego más destacado de lanzamiento «Super Mario 64», iba a mostrar en su alucinante mundo 3D. Además, el diseño, también revolucionario, de su mando –uno de los mejores de la Historia– dejó perplejos a los jugadores de entonces, que encontramos en los 20 años de Nintendo 64 un motivo de nostalgia y orgullo al decir: "todavía la tengo y la disfruto".



Super Mario 64 El juego que lo cambió todo. No solo fue en uno de los mejores títulos de la Historia, sino que reinventó el concepto de jugabilidad.

The Legend of Zelda. Ocarina of Time. El otro gran as de Nintendo para hacer de su N64 una consola única. Solo por este par, ya merecía la pena.

XV ANIVERSARIO DE XBOX

Estudio/compañía: Microsoft **Lanzamiento:** 14 de marzo de 2002
Precio: 479 € **Web:** *www.xbox.com* **INTERÉS:**

Quince, sí. Has leído bien. 15 años desde que se lanzó Xbox. Entonces, pocos confiaban en una novata Microsoft que se estrenaba en un mercado que le era ajeno, el de las consolas. Aunque no funcionó nada mal, no tuvo nada que hacer frente a PS2, que con su formato DVD arrasó a la competencia. Eso sí, sentó las bases para su gran continuadora, la 360.



LA WEB DEL MES

ARCADE VINTAGE



Seguro que muchos jugadores jóvenes jamás han pisado una sala de máquinas recreativas. Sí, hablamos de máquinas arcade, que hace más de 30 años, antes de los primeros micros de 8 bit, eran la referencia de los videojuegos. Pero páginas como Arcade Vintage mantienen viva la memoria de muchos títulos que hicieron historia.

Es una asociación cultural de Petrer, Alicante, y su salón abre un par de sábados al mes, si quieres acercarte y visitarlos. Contacta antes con ellos.
arcadevintageshop.blogspot.com.es



Arcade Vintage también cuenta con canal propio de Youtube (Arcade Vintage), si quieres ver algunas de las máquinas que tienen en plena acción, tanto de videojuegos como de pinball.



VAMPIROS EN SERIE

CASTLEVANIA



Seguro que ya has oído algo por ahí, pero nunca está de más celebrar una noticia como que «Castlevania» se va a convertir en una serie de animación gracias a Netflix, a finales de este año. Será una miniserie de cuatro episodios de 30 minutos, y una segunda temporada se estrenará en 2018. El guión corre a cargo de Warren Ellis y estará producida por Adi Shankar, que promete que será la mejor adaptación occidental de un videojuego...
www.netflix.com

PISANDO CON ESTILO RETRO

PACATTACK: PAC-MAN EN TUS PIES

La firma irlandesa de zapatillas King of Soles tiene una campaña en Kickstarter para producir y lanzar sus primeros modelos. Entre los diseños se encuentra uno claramente inspirado en «Pac-Man», que permitirá al fan más recalcitrante del juego de Namco exhibir con orgullo su pasión, aunque sea a ras de suelo, eso sí. Al cierre de este número de Micromanía aún no había concluido la campaña.
http://kck.st/2lMaRho

RYZEN

SE ACABÓ EL MONOPOLIO

AMD reta a Intel con las nuevas CPUs Ryzen

Han sido años de espera, pero al fin la nueva generación Zen de procesadores de AMD ya está entre nosotros. Y lo hace arrollando a las CPU Intel más potentes, a menor precio. ¿Es tan bonito como lo pintan?

Los AMD Ryzen se presentan en sociedad, y anuncian la muerte del PC para gaming. El gamer ha quedado atrás, ahora lo que se lleva es el "prosumer".



Los procesadores AMD Ryzen ya están en las tiendas, dispuestos a plantar batalla a los Intel Core más potentes. ¿Estarán a la altura?

Suena a campaña de marketing, pero en cierto sentido AMD no va desencaminada. Cada vez más jugadores usan su PC para tareas asociadas, como streaming de sus partidas, grabar vídeos y editarlos, torneos de eSports, así como juegos de realidad virtual.

Todo esto exige una CPU potente con muchos núcleos e hilos, que pueda procesar en paralelo tareas como jugar y grabar vídeo al mismo tiempo, o gestionar sensores de movimiento en RV.

Con este nuevo tipo de gamer en mente, que AMD llama "prosumer", se estrenan los procesadores Ryzen. Para llevar a cabo todas estas actividades con fluidez doblan los núcleos e hilos de los procesadores Intel, manteniendo el precio. Pasamos de los 4 núcleos y 8 hilos de los Core i5 e i7 más usados en juegos, a 8 núcleos y 16 hilos. Pero, hay más...

La gama Ryzen 7

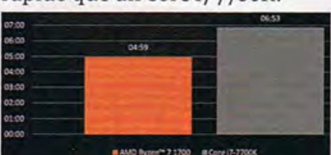
Las primeras CPUs disponibles de la gama –la variante más potente– fueron las Ryzen 1700, 1700X y 1800X. Podéis ver sus características en la tabla adjunta.

AMD ha hecho una correlación con las CPU Intel, con rendimiento similar. El Ryzen 7 1800X, con sus 8 núcleos y 16 hilos, equivale al Core i7 6900K, también de 8 núcleos, pero que cuesta el doble –más de 1000 €–, y consume más: 140 W. Ryzen 7 1700X equivale al Core i7 6800K, 60€ más caro y consume 45 W más. Ryzen 7 1700 se empareja con el i7 7700K, que también cuesta y consume más.

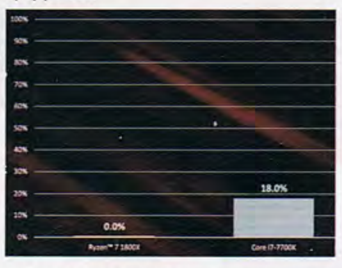
RYZEN 7

MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	BOOST	CONSUMO (TDP)	PRECIO
1800X	8	16	3.6 GHz	4 GHz	95 W	569$
1700X	8	16	3.4 GHz	3.8 GHz	95 W	449$
1700	8	16	3 GHz	3.7 GHz	65 W	369$

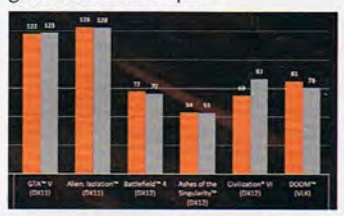
El mayor número de núcleos e hilos permite a los Ryzen 7 rendir mejor en tareas que exigen procesos en paralelo, como streaming, edición de vídeo, realidad virtual, etc. En la gráfica adjunta podemos ver cómo el Ryzen 7 1700, el modelo más bajo de la gama alta, codifica un vídeo con Handbrake casi un 30% más rápido que un Core i7 7700K.



En esta otra gráfica vemos cómo el Ryzen 7 1800X pierde el 0.0% de cuadros durante el streaming en Twitch, frente al 18% del Core i7-7700K.



En el apartado de juegos, aunque los Ryzen rinden mejor con los títulos que usan Vulkan, también se desenvuelven bien con DirectX 12. Aquí podemos ver el rendimiento parejo del Ryzen 7 1800x y el Core i7 6900K con juegos a resolución 4K.



Estamos, por tanto, ante una gama de procesadores que rinden al nivel de Intel –o algo menos– en gaming, pero los superan en todo lo que tiene que ver con tareas añadidas a los juegos, con consumo y precio menores.

El 11 de abril llega la gama media. Los Ryzen 5 1400, 1500X, 1600 y 1600X. Con menos núcleos y aún menor consumo, su precio estará por debajo de 300€.

Tecnología Zen

¿Cómo ha conseguido AMD un procesador a la altura de los Intel Core más potentes, reduciendo el precio y el consumo? Además del mayor número de núcleos e hilos, el salto evolutivo más importante está en la tecnología de fabricación. Hemos pasado de los 32 nanómetros (nm) de la anterior generación a los 14 nm FinFET de los Ryzen. La reducción de la distancia de los transistores a la mitad permite incluir muchos más en un mismo espacio y, además, se reduce el consumo y la generación de calor.

Otro salto evolutivo importante es el uso de tecnología de multihilos simultáneos (STM), que permite trabajar con varios hilos al mismo tiempo. Es lo que Intel lleva años utilizando bajo el nombre de Hyper-Threading, pero al fin AMD ha conseguido implementarlo en sus CPUs.

CPUs con IA

Junto a estas mejoras de la arquitectura, que la igualan a Intel, AMD también ha implementado nuevas tecnologías reunidas bajo lo que ha llamado AMD SenseMI. Por primera vez, la Inteligencia Artificial llega a los procesadores para mejorar el rendimiento, a medida que conocen y estudian las aplicaciones que usan.

Com PurePower, una red de sensores inteligentes situados en la CPU, monitorea la temperatura, el uso de recursos y el consumo, y optimiza el uso para todo tipo de tareas.

El Boost de velocidad extra, que el procesador puede aumentar bajo ciertas condiciones de consumo y temperatura, es más personalizable que nunca con la tecnología Perfect Boost. AMD ha conseguido incrementarlo en intervalos de sólo 25 MHz, en tiempo real, y sin tener que detener la aplicación en curso. De esta forma asegura el máximo rendimiento sin comprometer el excesivo calentamiento o la puesta al límite de la PSU.

Los procesadores terminados en X tienen más velocidad en cada núcleo, y usan de forma más agresiva la tecnología XFR (Extended Frequency Range). Es capaz de ir más allá de la velocidad Boost en ciertas condiciones óptimas de temperatura y consumo, de forma automática, sin que el usuario intervenga.



Con la aplicación AMD Ryzen Master tienes el control total de la CPU. Puedes activar o desactivar núcleos, cambiar la velocidad, el voltaje... ¡Todo!

Quizá el elemento más novedoso sea la Red Neural de Predicción. Las CPU Ryzen usan algoritmos de IA que crean un mapa temporal de cómo tus programas usan la CPU. Después utilizan este mapa para ajustar el rendimiento en función de cómo usas el ordenador. Literalmente, mejoran su funcionamiento a medida que más los usas y más aprenden de tu forma de utilizar el PC.

Estos algoritmos inteligentes también son capaces de predecir qué datos van a necesitar tus programas cuando se ejecutan, y los cargan en memoria con antelación para que estén listos justo cuando los necesitas.

Todos los procesadores Ryzen vienen con la aplicación AMD Ryzen Master, un software que ofrece un control total sobre el uso de los núcleos, la velocidad y el voltaje. Esto permite personalizar el rendimiento para cada uso, extrayendo así el máximo provecho al procesador.

Por último, funcionan con memorias DDR4 de entre 1866 y 2667 MHz, situándose en vanguardia y con un rendimiento óptimo.

Con todo esto, AMD ha aumentado un 52% el Ciclo de Instrucciones por Reloj (IPC) respecto a la anterior generación, sin aumentar el consumo.

Nuevas placas AM4

Para introducir esta nueva gama de procesadores en el hardware de PC, AMD ha estrenado el nuevo socket AM4, que es compatible con todos los modelos de Ryzen presentes y futuros.

AM4 incorpora las últimas tecnologías de conexión PCIe 3.0, SATAe, almacenamiento NVMe, memoria DDR4 y USB 3.1 Generación 2, las primeras placas con soporte para este estándar.

De momento se van a comercializar tres chipset, enfocados a la gama alta, media y de entrada: X370, B350 y A320. Los tres soportan PCIe 3.0 y USB 3.1 Gen 2. Pero el A320 no admite overclocking y el B350 no permite usar más de una tarjeta gráfica en SLI / Xfire, que sí acepta el chipset X370.

En estos primeros meses del año se van a poner a la venta más de 80 placas base con el socket AM4. Hemos seleccionado algunas de las ya disponibles.

La gran noticia, independientemente del rendimiento real, que aún depende de la BIOS y drivers poco desarrollados, así como juegos que aún no aprovechan las peculiaridades de Ryzen, es que AMD está de vuelta y dispone de un hardware capaz de competir con las CPU más potentes de Intel, a un precio competitivo. El primer beneficio ya lo tenemos: Intel ha anunciado una bajada de precio de sus procesadores. Esto pinta bien... **J.A.P.**

CHIPSETS

CHIPSET	PCIE 3.0	USB 3.1 GEN 2 / 3.1 GEN 1 / 2.0	SATA / NVME	SATA EXPRESS	PCI EXPRESS GP	SATA RAID	SLOTS PCI EXPRESS	OVERCLOCKING
X370	1x16 / 2x8	2+10+6	6+x2 NVMe o 4+x4 NVMe	2	x8 Gen2	0,1,10	Sí	Sí
B350	1x16	2+6+6	4+x2 NVMe o 2+x4 NVMe	2	x6 Gen2	0,1,10	No	Sí
A320	1x16	1+6+6	4+x2 NVMe o 2+x4 NVMe	2	x4 Gen2	0,1,10	No	No

PLACAS BASE RYZEN (SOCKET AM4)

AMD ha anunciado más de 80 nuevas placas compatibles con Ryzen en los próximos meses. Estas son alguna de las más interesantes que ya están a la venta en España.

ASUS PRIME B350-A

No es necesario pedir un préstamo para comprar una placa con un socket AM4 que incluya todas las opciones básicas para obtener un buen rendimiento. La nueva Asus PRIME B350-A utiliza el chipset B350, que permite el overclocking, pero no puedes instalar más de una tarjeta gráfica. Acepta hasta 64 GB de memoria DDR4, USB 3.1, y almacenamiento M.2.

Además cuenta con tecnologías propias de Asus como 5X Protection III, que protege de las descargas eléctricas, refrigeración optimizada, e iluminación LED. Y sólo cuesta 99€.

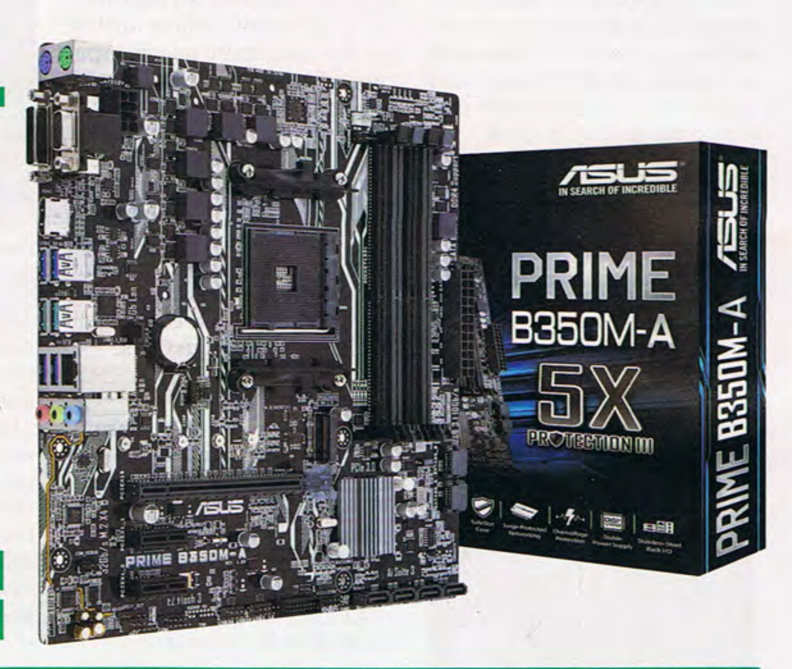
Un buen punto de partida con todo lo imprescindible.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **CPUs:** AMD Ryzen/7ª Generación A-series/Athlon II/Athlon
- **Chipset:** AMD B350
- **Zócalo:** AM4
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3200 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** AMD Radeon R Séptima Generación
- **Audio:** Realtek ALC887 CODEC de audio de alta definición de 8 canales
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** HDMI 1.4b, DVI, VGA, Realtek RTL8111H Gigabit LAN, 2 x USB 3.1 Gen2, 4 x USB 3.0, 4 x USB 2.0/1.1
- **Slots:** 1 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x8, 2 x PCI 2.0
- **Tarjetas gráficas:** Una
- **Almacenamiento:** 4 x SATA 3.0, 1 x M.2, RAID 0, 1, 10

99 € en PC Componentes

www.asus.com/es/Motherboards/PRIME-B350-PLUS



GIGABYTE GA-AB350-GAMING

Aquí tenemos otra placa con chipset B350, en esta ocasión de Gigabyte, y que apenas supera los 100€.

Presenta unas prestaciones muy similares a la Asus PRIME B350-A, con soporte de últimas tecnologías como 64 GB de memoria DDR4 de hasta 3200 MHz, chip gráfico integrado, sonido de 8 canales, conectores USB 3.1 Gen2, almacenamiento M.2, SATA 3.0, etc.

También dispone de LEDs de personalización, y soporte de Smart Fan 5 con 6 sensores de temperatura y ventiladores híbridos. Se puede usar refrigeración líquida.

El sistema de audio incluye un amplificador de 120 dB.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **CPUs:** AMD Ryzen/7ª Generación A-series/Athlon II/Athlon
- **Chipset:** AMD B350
- **Zócalo:** AM4
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3200 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Integrado con 2 GB de memoria gráfica compartida
- **Audio:** Realtek ALC1220 CODEC audio alta definición 8 canales y salida S/PDIF
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** HDMI 1.4a, DVI-D, Realtek GbE Gigabit LAN, 2 x USB 3.1 Gen2, 6 x USB 3.1 Gen1, 5 x USB 2.0/1.1
- **Slots:** 1 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x4, 1 x PCI Express x1, 2 x PCI 2.0
- **Tarjetas gráficas en paralelo:** No
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 1 x M.2, RAID 0, 1, 10

109 € en PC Componentes

es.gigabyte.com/products/page/mb/ga-ab350-gaming_3



AMD RYZEN 5: 6 NÚCLEOS POR MENOS DE 300€

El 11 de abril se pondrá a la venta la gama media de la nueva familia de procesadores Ryzen. Cuatro procesadores Ryzen 5 pensados para rendir bien en todo tipo de situaciones. En esta ocasión se reducen los núcleos a 6 y 4, y con ello los hilos correspondientes.

En un benchmark de AMD realizado con Cinebench R15 nT, la CPU Ryzen 5 1600X (sobre los 250€) supera en un 60% el rendimiento multinucleo del Intel Core 5 7600K, que tiene un precio similar.

Estos nuevos procesadores usan el mismo socket AM4, así que son compatibles con las placas base Ryzen, que ya venden fabricantes como ASRock, ASUS, Biostar, Gigabyte y MSI.

RYZEN 5

MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	BOOST	CONSUMO (TDP)	PRECIO
1600X	6	12	3.6 GHz	4 GHz	95 W	249$
1600	6	12	3.2 GHz	3.6 GHz	65 W	219$
1500X	4	8	3.5 GHz	3.7 GHz	65 W	189$
1400	4	8	3.2 GHz	3.4 GHz	65 W	169$

GIGABYTE AORUS GA-AX370-GAMING K7

El chipset X370 permite instalar dos GPUs en modo SLI o CrossfireX. También incluye dos entradas Ethernet para usar dos conexiones simultáneas y separar partidas online del resto de acceso a la Red.

Además de conector M.2 para almacenamiento interno a la máxima velocidad, incluye un conector U.2. El sistema Smart Fan 5 de Gigabyte viene con 6 sensores de temperatura, ventiladores híbridos y opción de refrigeración liquida.

Está preparado para usar RV. Además utiliza la tecnología Armor de Gigabyte, que refuerza las conexiones para que no se suelte ninguna placa.

Y, por supuesto, iluminación LED personalizable, que se ha convertido en un imprescindible en el entorno gamer.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **CPUs:** AMD Ryzen/7ª Generación A-series/Athlon II/Athlon
- **Chipset:** AMD X370
- **Zócalo:** AM4
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3200 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC y ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Integrado con 2 GB de memoria gráfica compartida
- **Audio:** 2 x Realtek ALC1220 CODEC de audio de alta definición de 8 canales y salida S / PDIF. Compatibilidad con Sound Blaster X-Fi MB5.
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** HDMI 1.4a, DVI-D, Realtek GbE Gigabit LAN, Rivet Networks Killer™ E2500 LAN, 2 x USB 3.1 Gen2, 1 x USB Type C, 10 x USB 3.1 Gen1, 4 x USB 2.0/1.1,
- **Slots:** 1 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x8, 1 x PCI Express x4, 3 x PCI Express x1, 2 x PCI 2.0
- **Almacenamiento:** 8 x SATA 3.0, 2 x SATA Express, 1 x M.2, 1 x U.2, RAID 0, 1, 10

245 € en PC Componentes

es.gigabyte.com/products/page/mb/ga-ax370-gaming_k7



MSI X370 XPOWER GAMING TITANIUM



MSI se estrena en la gama alta AM4 con la X370 XPOWER Gaming Titanium.

Es una placa excelente construida con materiales reforzados que permite obtener un extra de velocidad en la memoria RAM y la RV, gracias a los modos DDR4 Boost y VR Boost.

Con todas las opciones de almacenamiento interno de vanguardia, desde SATA 3.0 a dos M.2 y un conector U.2.

El puerto Ethernet con tecnología de Intel está pensado para reducir la latencia al mínimo, en el juego online. También se han mejorado los puertos USB para apurar al máximo la velocidad.

Por supuesto, soporta SLI y Crossfire. Además durante el mes de abril incluye el juego «For Honor» de regalo.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **CPUs:** Ryzen/7ª Generación A-series/ Athlon II/Athlon
- **Chipset:** AMD X370
- **Conector:** AM4
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 1866 / 3200 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC y ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Integrado con 2 GB de memoria gráfica compartida
- **Audio:** Realtek ALC1220 CODEC de audio de alta definición de 8 canales y salida S / PDIF. Compatibilidad con Sound Blaster X-Fi MB5.
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** HDMI 1.4a, Displayport, Intel® I211AT Gigabit LAN , 2 x USB 3.1 Gen2, 1 x USB Type C, 4 x USB 3.1 Gen1, 7 x USB 2.0/1.1,
- **Slots:** 1 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x8, 1 x PCI Express x4, 3 x PCI Express x1,
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x SATA Express, 2 x M.2, 1 x U.2, RAID 0, 1, 10

309 € en Amazon

es.msi.com/Motherboard/X370-XPOWER-GAMING-TITANIUM.html

LOS PRIMEROS PROBLEMAS

Los primeros resultados de los benchmark de los Ryzen 7 han levantado polémica en algunos aspectos, como el rendimiento en Windows 10 y el calentamiento.

Algunos usuarios obtenían temperaturas muy altas. En otros casos se ha detectado que los juegos rinden hasta un 20% más en Windows 7 frente a Windows 10. Muchos han culpado al programador de tareas de Windows 10, que podría "hacerse un lío" con el gran número de núcleos e hilos. AMD ha respondido a ambas cuestiones. Ha aclarado que los sensores de temperatura de las CPU 1800X y 1700X tienen una desviación de 20 grados para asegurar una mejor gestión del ventilador, así que no reflejan la temperatura real, pero que lo corregirán con un parche. También que el programador de tareas de Windows 10 funciona bien, pero que hay áreas donde pueden mejorar el rendimiento. Atribuyen el menor rendimiento a que los juegos y Windows 10 aún no aprovechan las virtudes de los Ryzen, y en poco tiempo habrá mejoras con actualizaciones de BIOS, drivers, etc.



¡LA GRÁFICA MÁS POTENTE EN PC!

NVIDIA GEFORCE GTX 1080 TI (FOUNDERS EDITION)

Producto: Tarjeta gráfica (para juegos) **Precio:** 829 €
Más información: NVIDIA **Web:** *www.geforce.com*

Tener la suerte de probar **una bestia como la GTX 1080 Ti** recién salida del horno no es algo habitual, pero es mucho más duro desprenderse del hardware de prueba una vez que se ve de lo que es capaz. NVIDIA simplemente se ha salido con la que es, sin discusión, **la tarjeta gráfica más potente para jugar en PC a día de hoy.** Sus características asustan, destacando esos 11 GB de memoria, sus 3584 núcleos CUDA o su tasa de transferencia. Sorprende su potencia de 250 W y su refrigeracion –resulta difícil pensar que apenas se caliente en los juegos más exigentes o la RV–. Es cara –más de 800 €–, pero es una gráfica que te durará muchos años.

INTERÉS



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

PCB

La fabricación y robustez de la GTX 1080 Ti F.E. es similar a la de modelos similares de familias anteriores de NVIDIA. Sin embargo, el simple análisis de las cubiertas externas -superior y backplate posterior- dan idea de la gran potencia que esconde la nueva tarjeta de NVIDIA y cómo se ha pensado perfectamente en la refrigeración de GPU, PCB y memoria -sus tremendos 11 GB-, lo que adquiere más relevancia al contemplar el circuito impreso al descubierto . Solo con cogerla en la mano el peso ya es un indicativo de lo que oculta.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

ESPECIFICACIONES DEL MOTOR DE GPU
- **Núcleos NVIDIA CUDA:** 3584
- **Frecuencia de reloj normal (MHz):** 1480
- **Frecuencia acelerada (MHz):** 1582

ESPECIFICACIONES DE LA MEMORIA
- **Frecuencia de la memoria:** 11 Gb/s
- **Config. de memoria estándar:** 11 GB GDDR5X
- **Ancho de la interfaz de memoria:** 352 bits
- **Ancho de banda de memoria (GB/s):** 484

TECNOLOGÍAS SOPORTADAS
- **Multiproyección simultánea:** Sí
- **VR Ready:** Sí
- **NVIDIA Ansel:** Sí
- **NVIDIA SLI Ready:** Sí, compatible con puente SLI HB
- **NVIDIA G-Sync-Ready:** Sí
- **NVIDIA GameStream:** Sí
- **NVIDIA GPU Boost:** 3.0
- **Microsoft DirectX:** Versión 12 nivel 12_1
- **Vulkan API:** Sí
- **OpenGL:** 4.5
- **Soporte de bus:** PCIe 3.0
- **Certificación para SO:** Windows 7 a 10.1, Linux, FreeBSDx86

PANTALLAS
- **Máxima resolución digital:** 7680 x 4320 a 60 Hz
- **Conectores de pantalla:** Display Port 1.43, HDMI 2.0b
- **Capacidad multimonitor:** Sí
- **Soporte HDCP:** 2.2

DIMENSIONES DE LA TARJETA GRÁFICA
- **Altura:** 4.376"
- **Longitud:** 10.5"
- **Anchura:** 2 ranuras

POTENCIA Y TEMPERATURA OPER.
- **Temperatura máxima de la GPU (en °C):** 91º
- **Potencia de la tarjeta gráfica (W):** 250 W
- **Potencia recomendada para el sistema (W):** 600 W
- **Conectores de alimentación suplementarios:** 6-pin, 8-pin

TECNOGAMING

CONEXIONES

Tres DisplayPort y un conector HDMI es un diseño similar al de generaciones anteriores F.E. de NVIDIA e indica su capacidad multimonitor. Pero también es significativo la inclusión de conectores de alimentación 6+8, que da idea de su eficiencia y consumo, más bajo de lo que se podía imaginar dada su potencia, 250W. Su poder se desata con slots PCIe 3.0 16x.





PRUEBAS

3D MARK



Usando un i7 7700K como base del PC de prueba, pero sin hacer ningún tipo de OC en el sistema, la GTX 1080 Ti, simplemente, se sale, superando todo el benchmark Time Spy de «3D Mark» como si nada -8122 puntos-. Se sitúa holgadamente por encima del 90% y eso que ni drivers ni software estaban optimizados en el momento de las pruebas.

VR MARK



Con el Orange Room de «VR Mark» la cosa va aún mejor, dejando a la GTX 1080 Ti como la tarjeta idónea para disfrutar de la RV a tope. Por supuesto, supera todo lo visto hasta ahora -incluyendo la TitanX- y en el PC de prueba llegaba prácticamente a 10000 puntos sin ningún tipo de ajuste específico. Una barbaridad.

GPU-Z



Recién salida del horno, la GTX 1080 Ti precisa, como mínimo, de los drivers 378.78 para funcionar -pero no son óptimos-, y una simple pasada con GPU-Z demuestra su brutal potencia de proceso. Mira estos datos y compáralos con cualquier otra.

FOR HONOR





En el reciente «For Honor» no nos cortamos a la hora de llevar a detalle Ultra todos los parámetros, a 1080. E incluso activando el Multisampling Antialiasing (imagen inferior) la media de fps estaba por encima de 100. ¡Tremendo!

GEARS OF WAR 4





La optimización de Unreal 4 es bien conocida, pero así y todo el rendimiento de la GTX 1080 Ti con «Gears of War 4» en momentos de máxima carga gráfica es espectacular. No hay ningún juego que se le resista.

TOTAL WAR WARHAMMER





Los que gusten de activar DX12 en los juegos saben los recursos que consume, e incluso así la diferencia en el benchmark de «TW Warhammer» entre DX11 y DX12 es de apenas 20 fps. Un buen indicador.

NUESTRA OPINIÓN

Es cara. ¡Es muy cara! Pero, aun así, es más barata que una TitanX y la deja atrás en prestaciones. ¡Es brutal! Parece mentira que una sola tarjeta sea capaz de desatar tanta potencia, pero hay que tener en cuenta Pascal y esa barbaridad de 11 GB de memoria. Es la mejor tarjeta gráfica para jugar en PC, hoy en día. Sin discusión.



VALORACIÓN POR APARTADOS





NEON M50

Un sensor óptico Pixart de alta resolución es la tarjeta de presentación del Neon M50 de Ozone Gaming. El ratón, pensado para gamers diestros, ofrece opciones de personalización de botones e iluminación LED y **está orientado a eSports**, llegando a alcanzar 5000 DPI. Su precio es 49.90€.
www.ozonegaming.com



SOUNDBLASTERX VANGUARD K08

Creative amplía su línea de productos gaming con el teclado mecánico Vanguard K08. Es el primer **teclado mecánico de alto rendimiento** de la marca, tiene switches OMRON, 109 teclas personalizables, iluminación Aurora Reactive y reposamuñecas desmontable. Cuesta 179.99 €.
www.blasterx.com



THRUSTMASTER Y350X

El lanzamiento de la última entrega de «Ghost Recon» ha venido acompañada de un montón de productos personalizados basados en el juego. Los Y350X de Thrustmaster son uno de ellos. El modelo es **compatible PC y Xbox One, y ofrece sonido envolvente 7.1**. Sale por 139,99 €.
www.thrustmaster.com



TOOQ GAMING XGE II

La española TooQ ha lanzado las nuevas **fuentes de alimentación XGE II para gaming**, con potencias que van de los 525W a los 800W, y distintos tipos de conectores según el modelo. Tienen certificación 80 PLUS BRONZE y una eficiencia, según el fabricante, del 82%.
www.tooq.com

POTENCIA Y EQUILIBRIO EN ASUS PARA LA NUEVA GENERACIÓN

ASUS ROG MAXIMUS IX HERO

Producto: Placa base (socket LGA 1151) **Precio:** 279 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com*

La generación Kaby Lake de Intel encuentra en la Maximus IX Hero de ASUS una de las placas base con chipset Z270 más destacables en **equilibrio, potencia, versatilidad y relación calidad-precio.** Su fabricación es robusta –protección 10K Metallic en condensadores, MicroFine Alloy Chokes y Power Block MOSFET–, favoreciendo su espíritu OC, y ofrece conexiones para todo: 2xSLI y 3xCrossfire, hasta 64 GB de RAM DDR4, 2 slots M.2 y hasta 6 SATA III hacen casi imposible no cumplir con las exigencias del jugador. Y, sobre todo, **enamora su BIOS** y la gestión de sus capacidades. Desde los voltajes de la CPU a los ventiladores, manteniendo gran estabilidad en aspectos como la temperatura incluso llevando un 7700K a los 4.9 GHz. Sin ser el tope de gama, es una placa impresionante.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Zócalo LGA 1151 para procesadores Intel Core i7/Core i5/Core i3/Pentium/Celeron
- **Chipset:** Intel Z270 Chipset
- **Memoria:** 4x DIMM (máx.) 64 GB, DDR4, 4133 (OC.) MHz
- **Ranuras de expansión:** 2 x PCIe 3.0 x16 SafeSlots (CPU), 3 x PCIe 3.0 x1 (PCH), 1 x PCIe 3.0 x16 (PCH)
- **Audio:** Códec ROG SupremeFX S1220, DAC HD ESS ES9023P
- **Gbit LAN:** Intel I219-V
- **SATA:** 6 x SATA 6 Gb/s
- **M.2:** 2
- **Wi-Fi:** Ranura M.2 (E-Key) compatible con Wi-Fi
- **USB:** 1 x USB 3.1 frontal, 1 x USB 3.1 (Tipo-A), 1 x USB 3.1 (Tipo-C), 6 x USB 3.0, 6 x USB 2.0,
- **Aura Sync:** Sí
- **Conector RGB de 4 contactos:** 2
- **Thunderbolt 3:** Compatible
- **Otros:** Soportes piezas 3D
- **Contenidos de la caja:** Placa base Asus Maximus IX Hero, Chapa trasera, Manual de instrucciones y guía rápida , Kit de instalación para procesadores Intel, Disco CD con drivers, Set de Cables SATA, Tornillo para conectar disco M.2, Cable SLI HB ROG, Posavasos.

NUESTRA OPINIÓN

Sin ser la estrella de su gama, la ROG Maximus IX Hero es una fantástica placa base con una relación de calidad-precio envidiable. Lista para cumplir con todas las exigencias de cualquier jugador al que le guste la personalización, posee una BIOS sensacional y es un producto casi sobresaliente.

LA NOTA **89**

VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

DATOS Y APPS



EZ UPDATE

Como reza su propio nombre, una de las utilidades más prácticas y sencillas de manejar que incluye la Maximus IX Hero es la actualización automática de BIOS, drivers y aplicaciones.



AURA

La iluminación LED es algo que muchos jugadores piden hoy en día, y AURA permite manejar con soltura todas las configuraciones personalizadas que quieras hacer a tus tiras LED.



APPS

El DVD que incluye la Maximus IX Hero viene repleto de apps y drivers para arrancar y personalizar tu nueva configuración al máximo desde el primer minuto y sin problemas.



CPU CORES

Las capacidades OC de la Maximus IX Hero son envidiables, y con unas BIOS estables y eficientes como pocas en modelos Z270 y sus posibilidades de crear varios perfiles, no hay límites.



SUITE AI III

Con la Suite AI III la gestión OC, la modificación de las frecuencias, voltajes de CPU y gráfica, gestión de ventiladores, de energía, etc. ofrece opciones versátiles y accesibles. Es impresionante.

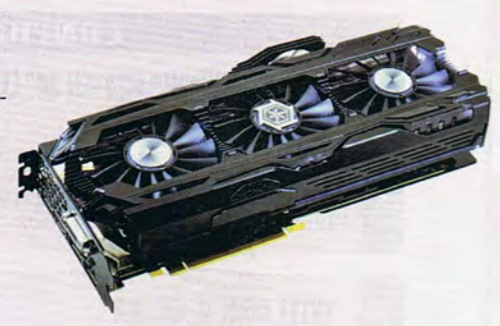
MÁS POTENCIA AÚN PARA LA TI

INNO3D GEFORCE GTX 1080 TI ICHILL X4

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** 939.90 €
Más información: Inno3D **Web:** *www.inno3d.com*

Apenas salida del horno la primera tanda de GeForce GTX 1080 Ti, muchos fabricantes ya han presentado sus versiones modificadas. Uno de los primeros ha sido la china **Inno3D, que actualiza sus IChill en todos los modelos 1080 Ti (X4, X3 y OC)**, haciendo de la refrigeración y personalización OC sus armas. Eso sí, serán más caras que las F.E. Estos modelos llegarán a partir del 28 de abril.

INTERÉS



PC Y TABLET PARA PROFESIONALES

HP PRO X2 612 G2

Producto: PC profesional convertible **Precio:** desde 899 €
Más información: HP **Web:** *www.hp.com*



Dirigido a profesionales de distintos sectores, que precisen de potencia en poco espacio -y poco peso- los nuevos **modelos Pro X2 612 G2** -en distintas configuraciones- fueron parte de los productos estrella de HP en el pasado MWC .Es un producto dirigido claramente a competir con el entorno Surface, y ofrece muchas soluciones similares de combinación y modos de trabajo.

INTERÉS

¡QUE ESE RYZEN NO SE CALIENTE!

THERMALTAKE COOLERS AM4

Producto: Disipadores/refrigeración CPU **Precio:** Diferentes precios
Más información: Thermaltake **Web:** *es.thermaltake.com*

La aparición de los **procesadores Ryzen** ha servido para que los fabricantes de componentes empiecen a actualizar modelos de sus productos, como Thermaltake con sus disipadores de aire y líquidos. Algunos de sus modelos más conocidos **-Contact Silent 12, Water 3.0 Riing RGB 360, Pacific W4 RGB-** se han adaptado ya para el socket AM4.

INTERÉS



TECNOTREND



CORE P7 TEMPERED GLASS EDITION

Los aficionados al modding más espectacular van a disfrutar a lo grande con el nuevo chasis de Thermaltake. Un modelo Wall-mount con cristal templado de 5mm y **cuatro opciones de ángulo** diferentes de extensión, para exhibir con orgullo la refrigeración líquida. Sale por algo más de 330 €.
es.thermaltake.com



MINIX NEO U9-H

Pensado **para televisores 4K**, el Minix Neo U9-H es un TV Box con una configuración atractiva. Emplea un SoC Amlogic S912H, con 8 núcleos Cortex-A53 a 1.50 GHz, 2 GB de RAM LPDDR3 y 16 GB de almacenamiento eMMC 5.0. Se puede ampliar con una microSD de 64 GB. Cuesta 135 €.
minix.com.hk



MSI Z270 GAMING M6 AC

Aunque Ryzen está de moda, Kaby Lake no flaquea y siguen saliendo componentes para los procesadores Intel. MSI ha anunciado su nueva **placa basada en chipset Z270 y pensada para jugadores, Gaming M6 AC**. Vendrá con una tira LED RGB de Phanteks, de regalo.
es.msi.com



SEAGATE HDD ENTERPRISE 12TB

El reconocido fabricante de discos duros Seagate, ha anunciado la nueva bestia de su serie Enterprise: **un disco de 12 TB en formato 3.5"**. Está pensado para trabajar 24 horas al día durante 5 años. Está basado en helio y ofrece velocidades de lectura de hasta 261 MB/s. Llegará en junio.
www.seagate.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*
Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*
Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*
La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*
En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*
Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*
Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*
Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING



Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.

CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5



Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.

TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z



Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.

DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3



Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.

TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016





Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.

RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI



Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.

PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK



Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10


Precio: 359 €

PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING


Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X


Precio: 1134 €

RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB


Precio: 233 €

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X


Precio: 1310 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

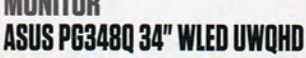

Precio: 189 €

DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3


Precio: 259 €

UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM

Precio: 157 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD




Precio: 1299 €

ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA


Precio: 299,99 €

TECLADO
CORSAIR K95 RGB


Precio: 199 €

RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE


Precio: 164 €

PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

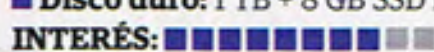
Precio: 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Híbrido

INTERÉS: 

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

micromanía te regala
REAL WARFARE TOTAL



¿Amas la estrategia? ¿Te gusta la Edad Media? ¡Enhorabuena! Este mes Micromanía te regala el mejor pack de juegos que unen tus dos pasiones, valorado en 10 euros.

Disfruta de tres juegazos completos con el pack «Real Warfare Total». Tienes toda la saga completa, con «Real Warfare s.XIII» y su expansión «1242», junto a «Real Warfare 2. Las Cruzadas del Norte».

Un caballo! ¡Tu reino por un caballo!... Bueno, para qué pedir un solo reino cuando puedes tenerlos todos, ¿verdad? De hecho, con «Real Warfare Total» tienes la estrategia histórica más realista, recreando la Europa del s. XIII y viviendo la Edad Media en todo su bélico esplendor. Este mes, Micromanía te regala un sensacional pack con todos los juegos de la saga: «Real Warfare. S XIII Muerte o Gloria», la expansión «Real Warfare 1242» y la segunda parte, «Real Warfare 2. las Cruzadas del Norte».

¿Quién quieres ser?

Puedes encarnar a figuras históricas como Alfonso de Castilla o Pedro II de Aragón, u otros reyes europeos, como Eduardo I de Inglaterra o Felipe II de Francia.

En «Real Warfare Total» tienes 25 reinos para escoger, y todos formados por unidades pertrechadas con armas reales. ¡Es como estar en la Edad Media!

Podrás jugar en campañas, batallas históricas y acabar con tus enemigos, convirtiéndote en la figura más poderosa de la época.

¡Miles de soldados!

Si te va la estrategia épica, con este increíble pack vas a estar encantado. Las batallas en «Real Warfare Total» muestran miles de unidades en batalla: piqueros, ballesteros, arqueros, caballeros... Reúne a tus hombres, disponlos en el campo de batalla y que empiece el combate. Demuestra de todo lo que eres capaz y sé digno de la corona que llevas en la cabeza... o que quieres arrebatar a tu enemigo.

> “Viaja al s. XIII, ponte la armadura y dirige tus ejércitos en la batalla con tres juegazos”

¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.







Decenas de reinos se disputan el poder y la gloria en la Europa del s. XIII. elige el tuyo, lánzate a la batalla y controla ejércitos de miles de unidades.



«Real Warfare Total» te sumerge como ningún otro juego en una simulación bélica sensacional. Encarna a figuras reales de la época, disfruta de campañas con decenas de misiones, batallas históricas y combates con hasta seis ejércitos simultáneos.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Real Warfare Total» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y direcci[redacted]

MM[redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium IV a 3.4 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** GeForce 6600, Radeon X1600 o superior (256 MB) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

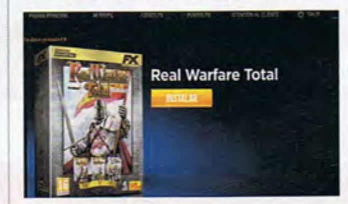
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Real Warfare Total». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Real Warfare Total» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



GAME

Selección GAME Premium PC



GAMEPC eSports GS10W i7 6700 GTX 1060 6 GB

Descubre la gama eSports. Potencia y fiabilidad para llevarte a lo más alto.

1499,95 €

› CARACTERÍSTICAS:
- Caja: Corsair Carbide Clear 400C Compact
- Fuente: Corsair RM650x 80 Plus GOLD 650W
- Placa Base: MSI H170 Gaming M3 Gaming
- Procesador: Intel Core i7-6700
- Refrigeración líquida: Corsair Hydro Series H75
- RAM: 16 GB Corsair Vengeance LPX 2400 MHz
- Disco 1: SSD CORSAIR 240 GB FORCE LE
- Disco 2: HDD 2TB WD Caviar Blue
- VGA: MSI Gaming X GeForce GTX 1060 6 GB
- Ventiladores: Corsair Af120-Led Blanco
- S.O.: Windows 10 Home 64 bit

Cooler Master Seidon V2

¡La mejor refrigeración líquida, en relación calidad precio del mercado!

39,95 €



› CARACTERÍSTICAS:
- Cuenta con una bomba optimizada y un bloque de agua que garantiza el mejor flujo y rendimiento del sistema.
- Incluye ventilador silencioso de 120mm de gran presión, que proporciona menor ruido y mejor rendimiento.
- Sistema de montaje universal que no necesita herramientas y compatible con la mayoría de plataformas Intel y AMD disponibles.
- El indicador LED azul se enciende en funcionamiento.

Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming 8 GB GDDR5X

Disfruta de los mejores gráficos en tu PC a un precio imbatible.



649,95 €

› CARACTERÍSTICAS:
- La tarjeta gráfica con chip Pascal le brinda un rendimiento y una eficiencia energética superior.
- Soporta hasta resoluciones 8K a 60Hz.
- Excelente rendimiento para la Realidad Virtual.
- El sistema de refrigeración WINDFORCE 3X cuenta con 3 heatpipes de cobre puro.
- Ventilador 3D activo con indicadores LED:
- El backplate metálico ofrece rigidez y mayor protección a la estructura que añade un aspecto limpio y elegante al producto.
- Ajuste las velocidades de reloj, el voltaje, el rendimiento del ventilador y el efecto de iluminación RGB en tiempo real, según sus preferencias, a través de una interfaz intuitiva.

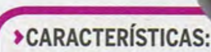
Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Elgato HD60 Game Capture + Chat Link

¡Haz que tus partidas pasen a la posteridad, con estilo!

169,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Interfaz: USB 2.0.
- Compatible con PlayStation 4, Xbox One y Xbox 360, Wii U (HDMI sin encriptar), Nintendo Switch.
- Resoluciones admitidas: 1080p60, 1080p30, 1080i, 720p60, 720p30, 576p, 576i, 480p.

Corsair K70 RGB RapidFire MX Speed

179,95 €



Robusto, resistente, preciso, cómodo... ¡Este teclado lo tiene todo! Pruébalo y bate a tus rivales sin despeinarte durante horas.

›CARACTERÍSTICAS:

- Teclado mecánico Cherry MX Speed
- Iluminación RGB
- Teclas multimedia dedicadas
- Estructura de aluminio cepillado anodizado de calidad aeroespacial
- Compatibilidad con Software CUE

Rival 700

Un ratón gamer impresionante en tecnología y prestaciones. Pequeño, pero matón.

89,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Sensor óptico PMW3360 PixArt
- Pantalla OLED
- Alertas táctiles personalizables
- Interruptores del lado derecho y izquierdo reforzada
- Sistema modular de sensores y placas posteriores
- Sensor óptico
- 16000 dpi
- Personalizable con el programa SteelSeries Engine 3



micromanía

¡Lo hemos probado!

GAMEPC ESPORTS GS10W I7 6700 GTX 1060 6GB

Imagina componentes de la más alta calidad, en un equilibrio casi perfecto, y te acercarás a la configuración que te ofrece este modelo de GAMEPC, pensado para disfrutar del mundo de los eSports sin límites. Disfruta de tu nueva aficion con un PC que lo aguanta todo.

GIGABYTE GTX 1080 G1 GAMING 8GB GDDR5X

Si quieres disfrutar a lo grande de los juegos de nueva generación y convertirlos en un espectáculo visual, con todo el detalle gráfico al máximo, no te pierdas este modelo de GeForce GTX 1080 de Gigabyte, a un precio más que ajustado. Si pensabas renovar tu tarjeta, es una de las mejores alternativas disponibles.

COOLER MASTER SEIDON V2

Para sacarle el mayor partido a tu PC durante horas y horas de juego, mantener una temperatura baja es imprescindible, y ningún sistema lo consigue mejor que este módulo de refrigeración líquida de Cooler Master. Viene rellenado y sellado de fábrica, así que te puedes despreocupar de su mantenimiento.

ELGATO HD60 GAME CAPTURE + CHAT LINK

Graba los momentos más espectaculares y épicos de tus partidas, en 1080p y 60 fps, de un modo tan sencillo que no puedes ni imaginar. Con la capturadora Elgato HD60 podrás grabar vídeo desde resolución 480p hasta Full HD, con solo usar una conexión USB.

CORSAIR K70 RGB RAPIDFIRE MX SPEED

La comodidad al teclado es tan importante para jugar y competir, como su resistencia, personalización, robustez, calidad y precisión. Y el K70 RGB de Corsair lo tiene todo. Su respuesta RAPIDFIRE y la erradicación de pulsaciones nulas lo convierten en el perfecto aliado para batir a tus rivales en la competición o, simplemente, disfrutar al máximo de tus juegos con toda la comodidad posible.

RIVAL 700

¿Que aún no sabes lo que es manejar un ratón como un pro? ¡Pues prueba el Rival 700. Es el ratón gamer más potente que incorpora la primera pantalla OLED, y es completamente personalizable por el jugador.

JUEGO DEL MES micromanía

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

El nuevo universo del rol clásico ha llegado

LA REFERENCIA



TYRANNY
Basado en el mismo motor, aunque ambientado en un universo de fantasía y maldad.

ALTERNATIVAS

PILLARS OF ETERNITY
Nota: 94 — MM 243

EARTHLOCK FESTIVAL OF...
Nota: 75 — MM 263

El universo del rol es mucho más rico de lo que se pueda soñar, pero no es menos cierto que en éste, como en otros géneros, nos hemos acostumbrado –malo, para una afición que es pasión, en su esencia– a ciertos esquemas que hemos creído inamovibles. Por suerte, la veteranía de los miembros de InXile –como los de Obsidian, por citar algún otro ejemplo– ha tomado como modelo el clásico y ya lejano –y raro, y extravagante, y sensacional, y fascinante– «Planescape: Torment» para crear un heredero de su esencia de rol clásico y diferente. El resultado, este «Torment: Tides of Numenera», asume la adaptación del universo rolero creado por Monte Cook y ofrece al jugador veterano y ansioso de títulos diferentes, si no una obra maestra, sí una manera de mitigar la nostalgia.

En el Noveno Mundo

La ambientación de «Torment» es algo tan único como todo el sistema de juego, personajes, clases y habilidades. El Noveno Mundo, un planeta Tierra millones de años en el futuro, se ve poblado por una increíble mezcla de humanos, droides, mutantes, seres transdimensionales, espíritus y, en fin, criaturas de todo tipo. Al tiempo, magia, tecnología, reliquias, creados, forman una amalgama compleja y única que define una socie-

> "Vive un JDR único, ambientado en un mundo futurista y fantástico, diferente a todo"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Rol **Idioma:** Castellano (latino) (textos) **Estudio/compañía:** InXile/Techland **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 39.95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *torment.inxile-entertainment.com*	**Clases:** 3 (Gladius, Factótum, Nano) **Acompañantes:** 9 (cuatro simultáneos más el protagonista) **Atributos básicos:** 3 (Fuerza, velocidad, intelecto) **Finales:** Entre 4 y 7 **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 o superior **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460 o superior **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i5 o superior **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** ADSL



Cada área del mundo de juego ofrece un mapa único en que se resaltan los puntos de interés y personajes principales.



Nunca has visto un universo de rol como éste... Bueno, o quizá sí, si recuerdas el mítico «Planescape: Torment». InXile nos ofrece un homenaje al clásico en «Tides of Numenera».



¿Recuerdas ahora? En algunos momentos podemos -si lo deseamos- acceder al área de la memoria de vidas pasadas.



¡Hay que escapar de la Agonía! La criatura que te persigue en cada una de tus encarnaciones no cejará en su empeño hasta que logre su objetivo. De nosotros depende truncar sus planes.



Y ahora, ¿por dónde quieres mejorar? Las distintas habilidades a mejorar nos dan acceso a nuevas opciones.

dad chocante y extraña. Al menos, para el jugador. Una historia de inmortalidad, dioses y reencarnaciones, finalmente, nos sitúa en el centro de una trama en la que no sabemos quiénes somos, pero sí que nos persigue una extraña criatura llamada la Agonía, por múltiples planos de existencia.

Una crisis tras otra

Lo más destacado y único de «Torment» es –además de su ambientación– que nos obliga, como jugadores, a aprender y asumir una realidad distinta del género. Incontables diálogos, posibilidades extrañas de avanzar en una aventura –más lineal de lo que nos gustaría– en la que no siempre es mejor un aparente "triunfo" en una misión cualquiera –si fracasamos en una misión, puede que nos beneficie más adelante, y viceversa–, un sistema de habilidades y atributos inusual, y la transformación de un conflicto –combate, diálogo, etc.– en lo que el juego llama "Crisis", forman el sustento de una estructura extraña y fascinante.

No es que «Torment» sea un buen juego por ser raro. Lo es, pese a ello. De hecho, es una rareza que da gusto disfrutar. Ahora mismo no hay nada que se le parezca –en todo caso, si lo hay será un parecido parcial– y eso es algo que se agradece. No es, eso sí, para todos y mucho menos para alguien que quiera iniciarse en el género.

Quizá, un detalle como que la traducción sea en castellano latino le pega, aunque algún giro y expresión choque al jugador habituado al español internacional. Es apasionante, pese a sus puntos débiles, que, eso sí, los más puristas verán hasta acentuados. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Escapa de la Agonía y descubre el Noveno Mundo. Vive una aventura de rol compleja, original y única, en un futuro lejano plagado de fantasía, tecnología y en la que tendrás que escapar de la muerte.

LO QUE NOS GUSTA

- Su universo único y extravagante. Obliga a un esfuerzo de adaptación y comprensión, pero combina de forma sensacional arquetipos y estilos de juego.
- Los innumerables diálogos y opciones que se abren en las decisiones, según clase y habilidades.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Despista, y mucho, al jugador ocasional de rol.
- Le falta un buen tutorial que introduzca al jugador de manera eficaz en sus muchas y sutiles características (influencias, habilidades...) únicas.
- Está traducido solo al castellano latino.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Torment: Tides of Numenera» es un homenaje al clásico «Planescape: Torment», pero a la vez es un juego de personalidad propia y muy diferente. Su rareza, bien entendida, es su mayor virtud, aunque exige dedicación y entrega por parte del fan -no únicamente jugador, sin más-. Es apasionante y único. Lástima de esa "medio" traducción...

LA NOTA **80**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 70 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 82

FOR HONOR

¡Vivir y morir por la espada!

LA REFERENCIA



RYSE SON OF ROME
Trama y narrativa estaban más cuidadas, pero la acción esencial de «Ryse» es similar.

ALTERNATIVAS

BATTLEFIELD I
Nota: 60 — **MM 260**

COD INIFNITE WARFARE
Nota: 65 — **MM 260**

La brutalidad es, por lo general, la norma de cualquier guerra. Esas historias que nos han contado las películas sobre honor, entrega y demás no son más que argumentos de bonitas historias. La realidad es mucho más despiadada y cruel, pero en pocos juegos la brutalidad es tan protagonista como en «For Honor», que combina combate cuerpo a cuerpo con un toque histórico –alternativo, eso sí–, para meternos en la piel de guerreros de la antigüedad. Samuráis, vikingos y caballeros medievales se enfrantan, todos contra todos, en salvajes enfrentamientos en que la violencia más explícita se convierte en protagonista. Es lo que tiene manejar hachas, espadas, mazas, dagas, lanzas y demás: la sangre y los miembros cercenados, si quieres ser realista, han de estar presentes...

La ley de la espada

La premisa de «For Honor» es una de las más interesantes que se han planteado en los juegos de acción en los últimos tiempos, así como su ambientación. La puesta en práctica de la idea, aunque notable en su realización técnica y ambientación, se queda bastante más plana de lo que se esperaba y, tras una campaña corta, aunque intensa, abunda en los lugares comunes que vienen definiendo el género en los últimos

> “Guerreros antiguos y combate cuerpo a cuerpo son la esencia de la acción de «For Honor»”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 5 **PVP rec:** 59.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *forhonor.ubisoft.com* Info sobre modos, personajes, vídeos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 1 (incluyendo las tres facciones)
- **Facciones:** 3 (vikingos, samuráis, caballeros medievales)
- **Guerreros:** 4 tipos por facción
- **Modos multijugador:** 5 (4 por equipos y 1 individual -1vs1-)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 550, Phenom II X4 955
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 6970
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



Los modos multijugador de «For Honor» constituyen la esencia del juego, ya sea por equipos o en duelo individual.



La violencia más explícita y el gore se ponen de relieve en algunos combos demoledores. La brutalidad de la guerra es así.



La técnica y la defensa suelen ser más eficaces que la fuerza bruta. Si no aprendes a defenderte contra los jefes, vas mal.



¡Pasa a tus enemigos a cuchillo! O a espada, o por el filo del hacha... Depende de la facción que elijas en «For Honor», basado en la guerra antigua más brutal y espectacular, aunque algo simplona.



La intensidad de algunas secuencias, con decenas de personajes combatiendo en espacios a veces muy reducidos, ofrecen algunos momentos de acción realmente atractivos.

tiempos: linealidad, escasa variedad de ideas y diferencias entre las tres facciones casi imperceptibles, tanto en técnicas de combate como en variedad de armas y estilos, un escenario que refleja escasamente y de forma casi anecdótica su aspecto táctico, la mayor de las veces... Poca chicha. O muchas expectativas, que también puede ser. Pero la realidad es que tras recorrer la campaña y probar el multijugador, te quedas solo con esa sensación de "bueno, pues vale..."

Accesible y espectacular

Lo mejor de «For Honor» es que su sistema de combate es intuitivo y accesible. Se maneja bastante bien con teclado y ratón y, aunque en ocasiones peca de imprecisiones en ciertas contras y algunos combos son casi imposibles de romper, hacerse con los fundamentos del combate es sencillo. Falla, a veces, el entorno, que en ocasiones es más un estorbo que un aporte táctico.

Estas capacidades tácticas se aprovechan mejor en el diseño de muchos escenarios en los modos multijugador, que aunque escasos –y con pocos jugadores por equipo–, muestran la verdadera esencia del juego. Pero no siempre es fácil disfrutar de un matchmaking equilibrado, uno de los principales problemas que le afecta y, además, a la larga acaba haciéndose tan reiterativo como la campaña, aunque siempre hay eventos que se van renovando por temporadas.

«For Honor» es interesante por ambientación y uso del combate cuerpo a cuerpo como idea básica, pero para lo que ofrece y cuesta, mejor espera a una rebaja. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Elige tu facción y lánzate a la batalla. Acción de tintes históricos en un juego que enfrenta a samuráis, vikingos y caballeros medievales en combates cuerpo a cuerpo donde más vale maña que fuerza.

LO QUE NOS GUSTA

- Visualmente es todo un espectáculo, con gran detalle en los modelos de los personajes, especialmente.
- El hincapié que se hace en la técnica de la defensa y las contras, más que en la fuerza y potencia del arma.
- El control es bastante sencillo, y se maneja bastante bien con teclado y ratón, aunque no es muy preciso.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunos fallos de IA. Explotación defectuosa del entorno como elemento táctico.
- Repetitivo hasta la saciedad. Sólo la variación de escenarios aporta, la mayoría de las veces, un cambio.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Una campaña no muy larga, con buenos momentos, pero peca de diferencias nulas entre facciones. Repetitiva a más no poder, eso sí.

LA NOTA 65

MODO MULTIJUGADOR

La verdadera razón de ser del juego. Es más entretenido, pero limitado en la configuración de equipos y con pocos modos.



LA NOTA 68

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 59

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 76

JUEGO RECOMENDADO micromanía

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

Fantasía medieval de acción a la japonesa

LA REFERENCIA



ATTACK ON TITAN WINGS OF FREEDOM
Un juego de un estilo de acción diferente, pero esencia similar, para fans del estilo japo.

ALTERNATIVAS

FOR HONOR
Nota: 65 — MM 264

TALES OF BERSERIA
Nota: 85 — MM 263

La historia de Guts se desarrollaba a medio camino entre la autodestrucción y la búsqueda de su sitio en el mundo –en el fondo, es fácil identificarse con él, ¿verdad?–, hasta que se tropezó, quién sabe si por accidente, con Griffith y la Banda del Halcón. A partir de ese momento, de ser un mercenario sin rumbo se convirtió en nada menos que capitán del ya ejército comandado por el misterioso líder, luchando contra multitud de ejércitos enemigos. Pero la vida del soldado, viviendo por y para la lucha y la espada, no es sencilla, menos cuando entran en escena demonios, maldiciones, extrañas criaturas y un sinfín de desafíos, traiciones, política y personajes en que nunca se sabe muy bien si es posible confiar. ¡Bienvenido al mundo de «Berserk»!

Acción desenfrenada

Si no conoces el manga en que se inspira el juego de Omega Force, como nos ha pasado a nosotros, vas a alucinar con personajes, trama, universo y enemigos. Y si el juego lo refleja mínimamente bien, debe ser una auténtica joya. Pero no estamos aquí para hablar de mangas, sino de la acción del juego. Y es algo impresionante.

El estilo que Omega Force ha impreso a «Berserk» es el de una acción desenfrenada –casi alocada–, tan exagerada, desmesurada

> “Sumérgete en una fantasía medieval de acción y lucha brutal, con estética de manga”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18  **Género:** Acción **Idioma:** Inglés/Japonés (textos y voces) **Est./co.:** Omega Force/Koei Tecmo **Distribuidor:** Koch Media **Nº DVDs:** Descarga **PVP:** 59.99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *koeitecmoamerica.com/berserk*	**Modos de juego:** 3 (Historia, Libre, Endless Eclipse) **Arcos (modo historia):** 3 (The Golden Age, Conviction, The Hawk of the Millenium) **Personajes jugables:** 8 (Guts, como principal) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 870 o superior **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450 **Conexión:** ADSL (descarga Steam)	**CPU:** Core i7 6xxx **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** ADSL



Los golpes especiales que Guts puede ejecutar son espectaculares y hasta dramáticos. Además de demoledores...



Los generales nos ponen las cosas difíciles. Pero, incluso sin ellos, masacrar ejércitos enteros a mandobles es divertidísimo.



¡Ah, esos jefes finales!... Algunos enfrentamientos son agotadores frente a enemigos realmente peligrosos. Mucho ojo.



Acción salvaje, gore, brutalidad... ¡Guts ha llegado! El universo manga de «Berserker» se convierte en un juego de acción e intensidad épicas. ¡Combate a cientos de enemigos a la vez!



El modo Endless Eclipse nos sumerge en un "infierno" plagado de demonios en el que aguantaremos horda tras horda de enemigos, para superar los diferentes niveles.

–¡cientos de enemigos saltan por los aires con algunos golpes!– y espectacular que te engancha desde el primer minuto. La trama, tan abrumadora como la misma acción, nos narra la historia de Guts, como decíamos, y su encuentro con una banda de mercenarios que acaba siendo mucho más, luchando por el poder de un reino de fantasía.

Los tres arcos de la historia que narra nos ofrecen unos personajes e historias sensacionales, y combina las múltiples cinemáticas en vídeo con las misiones repletas de una brutal acción, sin parar. Sin dar un segundo de respiro. Y, lo mejor, es que son misiones que no lleva demasiado tiempo cumplir.

Pura diversión

Los modos de juego que ofrece «Berserk» son justos, pero suficientes. Y, aunque no lo parezca, estamos ante un juego que puede llevar más de 60 horas completar, sin exagerar lo más mínimo.

«Berserk», además, es un juego con una realización técnica sobresaliente. Su dirección artística es igualmente destacable y su jugabilidad es total.

¿Es un juego perfecto? Ni mucho menos. En general, la IA es normalita, acaba siendo repetitivo –un mal ya inevitable– como él solo y, sobre todo, para un juego que tiene un precio de casi 60 eurazos, que no esté siquiera traducido en sus textos es imperdonable. Los fans del universo original japonés estarán encantados de que sea así e incluso disfrutarán de las voces en V.O., pero la opción debería estar ahí. Si quieres probarlo es muy recomendable, pero espera a una rebajita. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Acción medieval, demonios y maldiciones. Ayuda a Guts y su Banda a luchar contra ejércitos de miles de soldados y disfruta de una compleja trama llena de giros y personajes carismáticos.

LO QUE NOS GUSTA

- La exagerada brutalidad de la acción luchando contra centenares de enemigos. Es intensa y vertiginosa.
- La estética visual, a medio camino entre el dibujo animado y el cel shading, así como las cinemáticas.
- La posibilidad de jugar muchos niveles con diferentes personajes, además del protagonista, Guts.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La ausencia, no ya de doblaje, sino de traducción al español de los textos. Imperdonable para su precio.
- A medio y largo plazo se vuelve muy repetitivo. Es divertidísimo, pero más variedad es necesaria.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un juego de acción desenfrenada, intensa, épica por momentos, y que no sólo es jugabilidad en estado puro, sino que es perfecto para soltar adrenalina. «Berserk and the Band of the Hawk», aunque acaba siendo reiterativo como él solo, posee numerosas virtudes y una realización técnica sensacional. Lástima de la ausencia de traducción...

LA NOTA **76**

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 69 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 67

GHOST RECON WILDLANDS

¡Contra el imperio de la droga!

LA REFERENCIA





FAR CRY 4

Por momentos, es como si ambas sagas se mezclaran en la acción y el mundo de juego.

ALTERNATIVAS

THE DIVISION
Nota: 86 — **MM 253**

RAINBOW SIX SIEGE
Nota: 82 — **MM 250**

Todos tenemos sueños. Hasta los personajes más siniestros. Que se lo digan, si no, al líder del cártel de Santa Blanca, apodado –curiosamente– "El Sueño". Y es que El Sueño anhela lo que ningún otro narco ha logrado: crear su propio país, un narcoestado que domine el tráfico de droga a escala global y en el que pueda hacer y deshacer a su antojo, para conseguir sus ansias de libertad y poder sin límites. Pero ahí estaremos nosotros, dirigiendo a un grupo de solados de elite, un grupo de "ghost", intentando evitar que el cártel y El Sueño consigan sus objetivos, para lo que tendremos que hacer gala de nuestro entrenamiento en combate táctico y contar con la ayuda de los enemigos del cártel, devolviendo el poder y la libertad al pueblo.

Contra la droga, armas

Más allá del mensaje político que subyace en la trama de «Ghost Recon Wildlands», Ubisoft nos plantea un giro interesante en la conocida saga de acción, llevando la misma a un entorno inédito en anteriores entregas: un mundo abierto. De hecho, «Wildlands» tiene más en común con «Far Cry» que con entregas anteriores.

El sistema de misiones que afrontamos y que nos van surgiendo como encargos de la trama principal, a través de nues-

> “La saga da un giro en estilo y ambientación y traslada la acción a un enorme mundo abierto”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción táctica
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft (varios estudios)
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *ghostrecon.com* Info sobre personajes, vídeos, noticias

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de órdenes:** 4 (grupo), 5 (apoyo rebelde)
- **Tipos de armas:** Fusiles, pistolas, granadas, minas.
- **Especiales:** Dron, señuelos
- **Facciones:** 4
- **Vehículos:** Tierra, mar, aire
- **Mejoras/Habilidades:** 6 tipos
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400S a 2.5 GHz, AMD FX 4320 a 4 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon R9 270
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



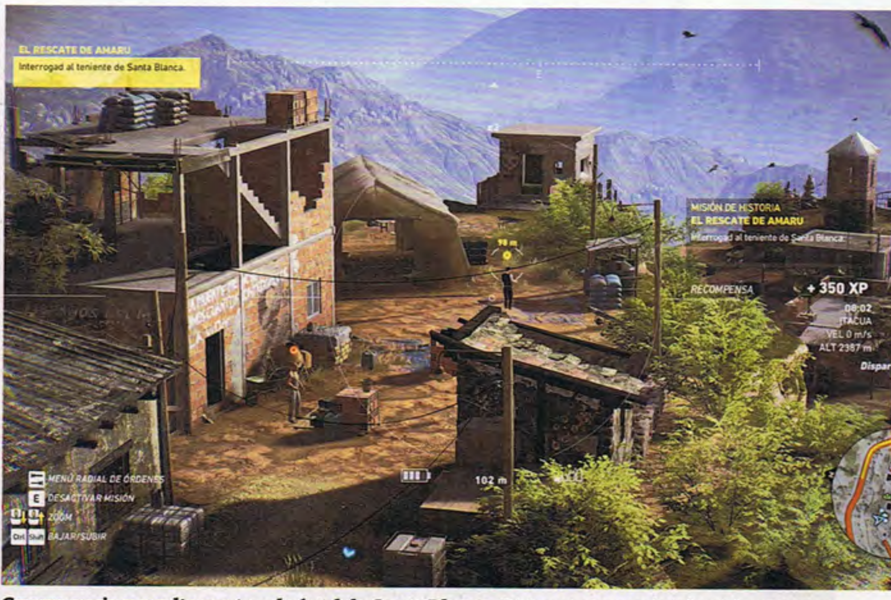
El arsenal es amplio y variado. Sin embargo, la realidad es que se puede avanzar sin problema con las armas más básicas.



Si puedes, vuela. Lo enorme del mundo y el abrupto terreno, hace que se tarde muchísimo en ir de un punto a otro por tierra.



Interroga a los cabecillas y consigue la información. Es necesario disponer de datos para poder avanzar en las misiones.



Guerra sucia y oculta contra el cártel de Santa Blanca. Dirige a tu grupo de "ghosts" en terreno boliviano para acabar con los jefes del imperio de la droga que el cártel de Santa Blanca ha creado.



A tiro limpio es lo mejor. Aunque muchas misiones recompensan aproximaciones tácticas y sigilosas, en muchas ocasiones hay que usar el enfrentamiento directo contra los narcos.

tros contactos del gobierno o de los miembros de la resistencia al cártel de Santa Blanca, o simplemente al descubrir eventos por exploración, no se aleja mucho del diseño de sagas como la mentada «Far Cry» –y, si nos apuras, de «Assassin's Creed», «Watch Dogs» o «The Division»–. Ubisoft, así, tira de "plantilla" para ofrecer un universo de juego realmente grande, lo que plantea pros y contras.

Acción repetitiva

La acción de «Ghost Recon Wildlands», como la de muchos de estos mundos abiertos, a veces es satisfactoria y otras muchas, a la larga, reiterativa hasta la nausea. El uso de "juguetes" de guerra, como los drones, aportan un punto distintivo y potencian el elemento táctico de la acción. También, las órdenes que podemos dar al grupo de compañeros del grupo –sean IA o tres amigos en cooperativo– dan una nota diferenciadora. Pero, en esencia, el desequilibrio es una nota dominante en «Wildlands».

El espectáculo visual y la enormidad del mundo son aspectos destacables. La acción, en la práctica, puede ser tan directa como queramos. La enorme panoplia de armas es más decorativa que otra cosa. Y el uso de vehículos está descompensado con las distancias exageradas de un punto de interés a otro –por no hablar de una simulación pésima de conducción– y lo abrupto de la orografía.

Los problemas de IA no ayudan –aunque en el multi no tienen tanta importancia– y, aunque no es un mal juego, la verdad es que gran parte del contenido es repetitivo a más no poder. Para fans de la saga y los mundos abiertos. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Combate al narcoestado del cártel de Santa Blanca. Reúne a un equipo de soldados de elite y combate al narcotráfico en su país de origen. Dirige a tus hombres y cumple decenas de misiones.

LO QUE NOS GUSTA

- La alternativa de la aproximación más directa o sigilosa a los grupos de enemigos.
- El mundo de juego es enorme. Aunque eso obligar a recorrer grandes distancias para ir de un punto a otro.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Fallos notables de IA: enemigos que no se enteran, aliados que van a su aire, problemas de pathfinding...
- La conducción de los vehículos es muy "peculiar". Sobre todo con coches y motos, que prácticamente son capaces de subir paredes verticales.
- Tras las primeras horas es repetitivo hasta aburrir.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Buenos personajes y varias misiones interesantes en un diseño que acaba siendo reiterativo en exceso tras las primeras horas de juego.

LA NOTA **61**

MODO MULTIJUGADOR

La acción táctica combinada ofrece más posibilidades que el uso de una IA que, además, tiene no pocos fallos a lo largo del juego.

LA NOTA **70**

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 62

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 70

2DARK



Descubre el horror tras el píxel...

LA REFERENCIA



DEX
La estética retro y la aventura dominan también un juego lleno de desafíos.

ALTERNATIVAS

YESTERDAY ORIGINS
Nota: 85 — **MM 260**

RESIDENT EVIL VII
Nota: 92 — **MM 263**

También el píxel puede ser terrible. No es necesario un hiperrealismo gráfico para notar como un escalofrío te recorre la espalda mientras contemplas las atrocidades que un puñado de psicópatas le están haciendo a los niños de Gloomywood. Smith lo sabe bien, y por eso intenta detener una ola de secuestros que está solando la otrora feliz y casi idílica ciudad. También esa sensación tiene mucho que ver con sus percepción personal de las cosas, tras haber perdido a su mujer, asesinada, y a su hijos, secuestrados, unos años antes. Y parece que la misma mano que ahora aterroriza a la ciudad es también la responsable de su tragedia íntima. Si es así, además de ayudar a unos niños en los que ve el reflejo de los suyos, podrá, por fin consumar su venganza y encontrar, quizá, la paz.

Estilo retro

«2Dark» nos devuelve la obsesión por la oscuridad de su responsable, Frederick Raynal, creador del mítico «Alone in the Dark». Pero ahora los monstruos son muy humanos, aunque el estilo en que los representa en el juego es casi naif. Una estética retro con el píxel como protagonista, y una combinación de elementos 2D y modelos voxel que le da a «2Dark» un aspecto realmente único y que, como era casi inavitable, usa numerosos

> **"Investiga una serie de desapariciones de niños y acaba con los secuestradores"**

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Aventura/Acción **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Gloomywood/Bigben Interactive **Distribuidor:** Badland Games **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 29,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.2dark.tv* Información básica y pantallas	**Misiones:** 10 (ídem jefes finales) **Tipos de armas:** De fuego, blancas, palos... **Objetos especiales:** Caramelos (distracción) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 530 a 2.93 GHz **RAM:** 2 GB **Espacio en disco:** 1 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GT 9800, Radeon HD 4870 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i5 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 1 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** ADSL



¡Vamos, rescata a todos! Nuestra tarea es rescatar ilesos a los niños raptados. Podemos ser sutiles y sigilosos o más directos.



A medida que avanzamos en el juego, vamos viendo las conexiones de los secuestros sobre el mapa de la ciudad.



Los detalles escabrosos de los casos que investiga Smith se reflejan narrativamente en distintos elementos audiovisuales.



¿Quién está secuestrando a los niños de Gloomywood? Smith es un tipo normal que un día vio morir a su mujer y desaparecer a sus hijos. Y los responsables parece que siguen actuando...



¡Ojo, que puede haber trampas! La oscuridad es una constante en el juego. A veces es nuestra aliada para ocultarnos de ojos enemigos, pero debemos ver por dónde vamos. Hay peligros ocultos.

elementos de diseño y jugabilidad propios del "survival horror".

La escasez de recursos –armas, objetos especiales, munición, etc.– es el primero. El uso de sombras, oscuridad e iluminación, el segundo. La oscuridad es un elemento clave en la jugabilidad, de hecho, que se combina con el sigilo, la mayoría de las veces, para conseguir nuestros objetivos. Y es que «2Dark» premia la paciencia, la atención al detalle y el pensamiento reflexivo. Y castiga, con severidad y vehemencia, la impulsividad y los pasos en falso. Es normal morir –y hay que salvar la partida manualmente, ojo– muchas veces, y probar alternativas una y otra vez. También hay que estudiar con atención las pautas de comportamiento de los personajes en la escena, porque es muy sencillo que nos descubran en cuanto nos descuidemos. «2Dark» es una combinación estupenda de aventura, puzles, acción y sigilo. Y, sí, con un toque terrible y hasta terrorífico, en ocasiones.

Terror atenuado

«2Dark» es, quizá, un juego algo fuera de su tiempo. No es nada complaciente, es duro, a veces incluso frustrante, y –quizá– su propia estética juega en contra de su ambientación y narrativa. Es refrescante que sea desafiante, de verdad, pero también usa mecánicas algo obsoletas –la gestión del inventario es original, por ejemplo, pero poco precisa y nada atractiva– que deslucen un juego original, único e interesante.

«2Dark» es, en muchos sentidos, un ejercicio de nostalgia, lo que gustará al jugador veterano, pero quizá no tanto a otros. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Sumérgete en la oscuridad y rescata a los niños de Gloomywood. Una aventura de ambientación oscura -literal y figuradamente- en la que investigar secuestros de niños y acabar con los responsables.

LO QUE NOS GUSTA

- El uso de la oscuridad como un elemento clave de la acción y la jugabilidad, tanto a favor como en contra de las posibilidades del protagonista.
- La escasez de los recursos disponibles obliga a dosificarlos muy bien y diseñar estrategias.
- No es nada fácil y obliga a probar diferentes opciones.

LO QUE NO NOS GUSTA

- En ocasiones bordea la línea roja de la frustración. Un solo y pequeño detalle inadvertido puede ser clave.
- La estética retro y algo naif atenúa en exceso lo terrible y escabroso de las acciones narradas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El regreso de Frederick Raynal llega de la mano de una aventura llena de originalidad en trama, diseño y desarrollo. El tono oscuro de su guión queda algo difuminado por una estética casi naif, lo que quizá le perjudica algo, pero es una aventura que, aun lejos de ser perfecta, está llena de desafíos, sutilezas y un estilo de vieja escuela muy refrescante.

LA NOTA **70**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 66

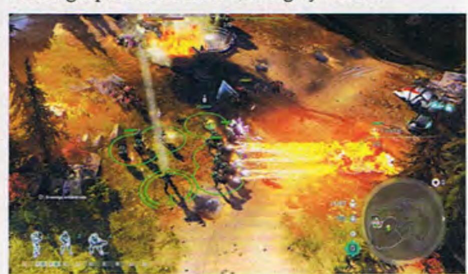
METACRITIC MEDIOS LA NOTA 68



¡La estrategia en tiempo real vuelve al universo «Halo»! La segunda parte de «Halo Wars» ya está aquí y enfrenta a la tripulación del Spirit of Fire a un nuevo y terrible enemigo, los Desterrados.



La captura de puntos estratégicos es parte de la estrategia para debilitar al enemigo y vencer.





En el multijugador puedes elegir distintos líderes -y el bando- que vas desbloqueando en campaña.



Los modos multi tienen enfrentamientos desde 1v1 hasta 3v3 en ocho mapas diferentes, muy tácticos.



¿Has cumplido todos los objetivos secundarios? No son vitales, pero te dan recompensas interesantes.

HALO WARS 2

De los Covenant a los Desterrados



ALTERNATIVAS

STARCRAFT II (LOTV)
Nota: 92 — **MM 249**

CIVILIZATION VI
Nota: 86 — **MM 260**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** 343 Industries/Creative Assembly
- **Distribuidor:** Microsoft
- **Nº de DVDs:** 5
- **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.halowaypoint.com* Web del universo completo «Halo»

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500, AMD FX 4350
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 Ti, Radeon HD 7750, Intel HD 520
- **S.O.:** Windows 10

Despertar de un criosueño debe ser agradable, excepto si es para entrar, de nuevo, en guerra. Es lo que le pasa a la tripulación del Spirit of Fire, la nave liderada por el capitán James Cutter quien, tras recibir una señal de la UNSC de la superficie desde la instalación del Arca, decide mandar un equipo de reconocimiento. Allí, y tras descubrir –y extraer– a la IA Isabel, se ven atacados por un grupo cuyo líder, Atriox, es una auténtica máquina de guerra.

Isabel descubre –tras la refriega en que Spartan Douglas-042 es herido y Spartan Alice-130 desaparece en el Arca– la historia de Atriox y los suyos, los Desterrados, como antiguos esclavos de los Covenant que se acabaron rebelando y acabando con sus amos. Pero ahora los Desterrados se han lanzado contra los Spartan, mientras intentan saquear los recursos del Arca. La guerra vuelve a empezar.

Así da comienzo «Halo Wars 2», que incorpora en su producción a Creative Assembly para aportar su experiencia en el género al juego.

Estrategia accesible

Ya desde el primer minuto, mientras el disimulado tutorial nos sumerge en la trama del juego y los controles básicos, es fácil darse cuenta de la naturaleza bastante casual de «Halo Wars 2». Aunque el trasfondo de ciencia ficción y la popularidad de su universo estén a un nivel similar, poco tiene que ver con títulos como «StarCraft II», el primero que se viene a la mente intentando comparar estilos.

«Halo Wars 2» tiene una esencia parecida, pero su desarrollo táctico es bastante inferior. Lo que no implica, en ningún caso, que sea un mal juego. El asentamiento de bases, la gestión de recursos, la creación de unidades y mandar a unidades a la batalla constituye la estructura común de la mayoría de las misiones de la campaña.

Es en los modos multijugador, con 8 mapas que abarcan escaramuzas desde 1v1 hasta 3v3, donde la cosa se anima.

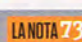
Como punto diferencial, incluye el modo Blitz, que combina estrategia en tiempo real, con cartas y creación de mazos, en partidas de unos diez minutos. Un juego, hasta cierto punto único, aunque no para jugadores expertos. **A.C.G.**

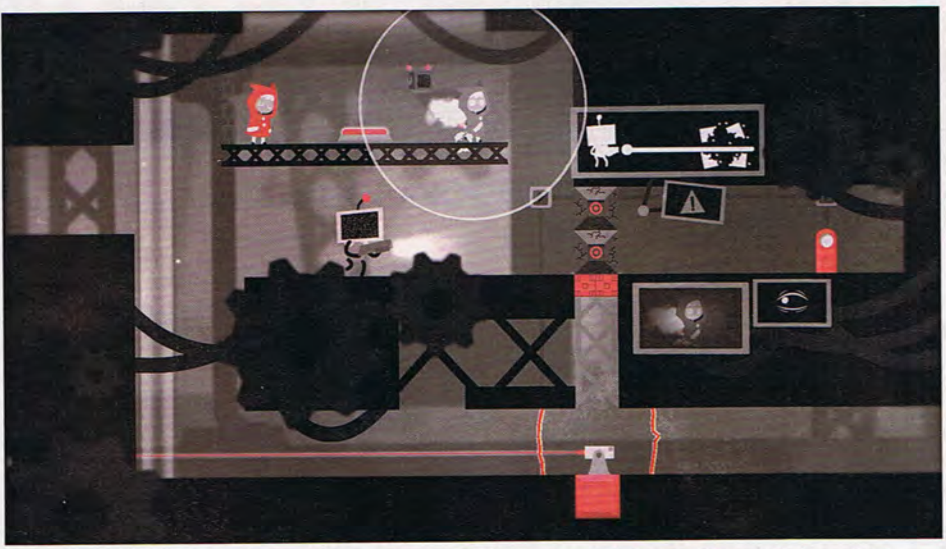
NUESTRA OPINIÓN

Pensado, sobre todo, para un jugador casual, se aleja de la profundidad táctica y estratégica de las referencias del género, pero es entretenido y de producción notable. Es muy caro, eso sí.



METACRITIC USUARIOS


METACRITIC MEDIOS


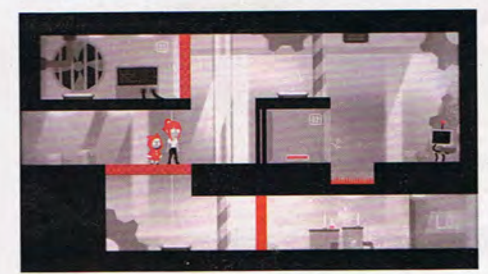


Una IA se ha vuelto loca y ha decidido acabar con los humanos del planeta Eden. Solo la pequeña protagonista del juego tiene la capacidad de superar las trampas de BOOR y acabar con la amenaza de la IA.



¿Qué ha estado haciendo BOOR? La IA ha desatado una consciencia psicópata. ¿Quién es el responsable?

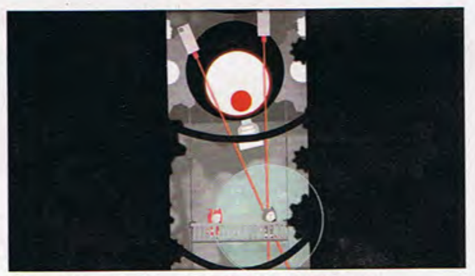




¡No estamos solos en Eden! Aunque al principio no lo parezca, encontraremos algunos supervivientes.



Manda a tu doble y que active el mecanismo. La habilidad de "duplicarse" de la protagonista es la clave.



¿A quién apunta ese maldito ojo? Una vez descubierta la rutina de la IA, es fácil superar el nivel.

JUEGO RECOMENDADO micromanía

BOOR

El Eden de los puzles y las plataformas

ALTERNATIVAS

DEX
Nota: 78 — MM 257

KYURINAGA'S REVENGE
Nota: 77 — MM 261

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Puzles/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Dazlog Studio/Badland Games
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 4.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.dazlog.com/boor* Imágenes, información, BSO...

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** 1.2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 150 MB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB

El mundillo indie español sigue sorprendiendo por el talento que atesoran muchas de sus producciones. Gracias a compañías como Badland, algunas consiguen tener más visibilidad en el mercado, lo que viene de fábula a muchos juegos. Y aunque la distribución digital, con plataformas como Steam, ayudan a los estudios pequeños, los canales que una compañía especializada tiene siempre son una ayuda. Ayuda que esperamos y deseamos le venga bien a Dazlog Studio, uno de esos indie "one man army" –todo es obra de un solo creador, Daniel Moreno–, porque «BOOR» es una pequeña joya.

La trama de «BOOR» nos lleva a un futuro indeterminado en el que una IA, BOOR, desata una consciencia maligna –ayudada por uno de los científicos que la creó– y decide acabar con la colonia humana del planeta Eden. Allí llega la protagonista del juego, una niña pequeña con la facultad de crear un duplicado de sí misma que "vive" durante un tiempo limitado. Un extraño poder que es sumamente útil a la hora de luchar contra BOOR y acabar con sus planes.

Piensa, actúa, muere. Vuelve a pensar...

«BOOR» adopta la mecánica de vieja escuela de superación de pantallas, resolviendo en este caso los puzles que se plantean en un espacio reducido. Para ello, hay que descubrir cómo funcionan ciertos mecanismos, usar elevadores, saltar en plataformas, evitar trampas y a ciertos enemigos activados por BOOR, y, de vez en cuando, enfrentarnos a algunos jefes finales cuyas rutinas de actuación habrá que descubrir a la vieja usanza: probando y muriendo.

Lo mejor de «BOOR» es que, con unas mecánicas realmente sencillas y un par de acciones especiales, podemos resolver puzles realmente complejos que, a veces, nos volverán bastante locos.

«BOOR» no es revolucionario en su concepto, pero es un juego de puzles y plataformas muy bien diseñado, sólido, jugable, desafiante, con una BSO estupenda y que, por añadidura, tiene un precio sensacional. Su estética minimalista, además, es perfecta para su diseño. Un juego realmente recomendable y muy divertido. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Un estupendo juego de puzles y plataformas. Su estética atrae, pero sus mecánicas sencillas y sus endiabladas combinaciones de elementos conforman un gran desafío, que engancha de lo lindo.



LA NOTA 80

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND



METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71



¡Explora planetas con tu nave y construye un LegoUniverso a tu gusto! «LEGO Worlds» es un juego de exploración, puzles, aventura y construcción, en un inmenso "sandbox" que puedes diseñar como quieras.



Las herramientas del protagonista nos permiten modificar el terreno, pintar, construir y mucho más.





Los primeros mundos forman un tutorial para descubrir las herramientas y aprender a manejarlas.

LEGO WORLDS

¡Construye sin parar y explora el universo!

ALTERNATIVAS

MINECRAFT
No comentado en MM

LEGO MARVEL'S AVENGERS
Nota: 75 **MM 252**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura/Construcción
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** Traveller's Tales/Warner
- **Distribuidor:** Warner Bros. Int.
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 24.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *videogames.lego.com/es-es* Info básica sobre juegos LEGO

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Quad 6600, Phenom X4 9850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 430, Radeon HD 6850

Todo es posible en el mundo de LEGO. O mundos, en realidad, porque en «LEGO Worlds» no solo el nombre es tremendamente explícito, sino que el nuevo título de Traveller's Tales se aleja de los diseños de acción habituales en la saga –y ambientados en películas de éxito– y se sumerge en las mismas raíces de lo que es LEGO: construcción, creatividad y poner en manos del jugador las herramientas necesarias para imaginar mundos. Todo ello, además, literalmente.

El nacimiento del universo según LEGO

En «LEGO Worlds» nos metemos en la piel de un explorador espacial. Un astronauta que podemos diseñar como queramos en su apariencia y que se dedica a recorrer un montón de planetas a bordo de su nave, explorando, descubriendo objetos, piezas, personajes y herramientas con las que podrá, más tarde, construir y rediseñar mundos enteros y entornos "sandbox" en los que podemos crear, pintar, animar, modificar, jugar e interactuar con nuestras propias creaciones, y estas entre sí.

Pero «LEGO Worlds» es algo más. Es un creador de mundos, no sólo un constructor. Pero también es un juego de acción y aventura. Podemos conocer personajes, ayudarlos, cazar bichos y criaturas, luchar contra algunas de ellas, cumplir misiones y, en fin, disfrutar de forma ilimitada de un universo plagado de mundos que adaptaremos a nuestra imaginación, siempre usando piezas LEGO y las herramientas incluidas en el juego para dar forma a nuestros sueños. Un auténtico desafío para los más creativos.

«LEGO Worlds» es el juego más fiel al espíritu de la marca en toda la saga. Y, siendo casi ilimitado en sus posibilidades, no le habría venido mal un poco más de pulido en aspectos como la jugabilidad.

El uso de las herramientas para realizar cualquier tarea –construir, modificar el terreno, pintar, explorar, "capturar" objetos...– es más tosco de lo deseable y, aunque potente, le falta flexibilidad y versatilidad. Eso, y los bugs de lanzamiento, hacen que «LEGO Worlds» no sea todo lo redondo –o cuadrado, según– que debería. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Todo un universo de posibilidades para desatar nuestras inquietudes creativas. Aunque el manejo de las herramientas a veces es incómodo, es un juego único en la saga, y muy fiel al espíritu LEGO.


LA NOTA 72

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 66 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 70

OPORTUNIDADES



TOTAL WAR WARHAMMER OLD WORLD EDITION

Una nueva raza jugable, Bretonia, justifica este lanzamiento frente al original. Añade la historia del Príncipe Altdorf y todos los DLC gratuitos por 41,95€.
amazon.es



TRILOGÍA MASS EFFECT N7

La llegada de Andrómeda ha supuesto el reencuentro de muchos con una saga mítica, pero también el estreno para otros, que no han llegado a conocer a Shepard. Ahora lo tenemos todo por 19,97€.
origin.com



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION

La llegada a PC de «Resident Evil 0» y «Resident Evil HD» en un pack es un acierto. Estas ediciones han sido remozadas y son aún mejores, y ambos salen por 19,95€.
game.es



TOTAL WAR: ROME II EDICIÓN COLECCIONISTA

Volvemos a la saga de Creative Asembly, que nos ha dado muchas alegrías. Como esta edición coleccionista de «Rome II», aún a la venta por 89,95€ con extras exclusivos.
xtralife.es



DREAMFALL CHAPTERS THE LONGEST JOURNEY

La aventura se renueva

La continuación de «The Longest Journey» y «Dreamfall» partió de Kickstarter hace cuatro años. Se materializó en estos capítulos que ahora vemos reunidos y sus responsables no han parado en este tiempo. Ahora llega lo que viene a ser una versión del director, pendiente de una conclusión.

Escenarios y animaciones han sido retocados. Música y efectos especiales llegan con nuevos arreglos también en el pack. Además, vemos que a nivel visual hay algunas actualizaciones que permite la tecnología actual, así como más fluidez al jugar y errores corregidos. El resultado es un homenaje a quien apoyó el proyecto en su día.



La aventura del fan

Como aventura, estamos ante una que quería contentar a sus fans, que empezó algo mal, pero que consigue algo muy digno conforme avanza y apreciamos los retoques añadidos. Las críticas por el aspecto gráfico pueden seguir vigentes, aunque se ha hecho un esfuerzo por actualizar puntos críticos. Recordemos que no es un juego nuevo, con lo que viene bien centrarse en su historia. Una que toca nuestros sentimientos.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura
- **PVP Rec:** 29,95€
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** -
- **Estudio/compañía:** Red Thread Games
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 6
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *redthreadgames.com*

16

LA NUEVA NOTA

Esta edición es diferente a la que vimos hace cuatro años. Mejora varios aspectos tanto a nivel técnico como en lo que afecta a contenidos, y sigue consejos y sugerencias de los jugadores, lo cual es muy de agradecer.



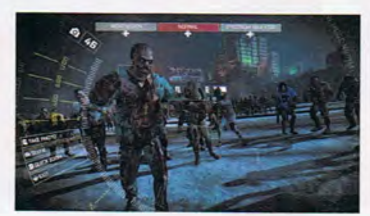
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 80 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 70

DEAD RISING 4

Con menos ataduras, pero aún sin chispa







A l ver lo que contribuye la saga «Dead Rising» a nuestra terapia contra ciertas fobias, solo podemos dar gracias por lo bien que sienta acabar con hordas de zombis en un centro comercial, con y sin compañía. Sin embargo, esta entrega de la saga llega sin el nivel técnico que esperábamos. Eso sí, agradecemos que aparezca en una versión que no necesita la tienda de Windows 10 para funcionar.

En estado zombi

En general, tenemos un producto que visualmente merece menos que los anteriores. El control tampoco ayuda y se siente falto de inspiración en demasiados sentidos. Aun así, nos ha dado unas horas de desenfado frente a la pantalla, sin pretensiones ni muchas cosas nuevas que añadir al género. Este regreso a Willamette carece de los retos de títulos anteriores. El escenario es menos interactivo, eso sí, algo que sorprende para mal, aunque, en el fondo, le llegamos a coger cierto cariño y se puede disfrutar. Total, se trata de acabar con la amenaza zombi y eso nos resulta divertido de por sí.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 59,99 € (Steam)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** -
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** -
- **Lanzamiento:** 14 de marzo de 2017
- **WEB:** *deadrising.com*

18

LA NUEVA NOTA

Si no has jugado a las entregas anteriores de la saga, ni piensas hacerlo, súbele la nota. Porque igual que decepciona a los veteranos, este «Dead Rising 4» parece realmente hecho para nuevos jugadores.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 31 · METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Que la niebla no te impida ver los bichos

E s hora de mirar atrás y redescubrir viejos héroes. El caso de «Turok» no es de los más sonados en PC, pero da bastante de sí. Aquella excusa técnica de la niebla, en Nintendo 64, se convirtió en uno de los puntos fuertes del juego. Ahora, sin limitaciones, lo que vemos es un clásico que funciona en máquinas nuevas. Una buena oportunidad para conocerlo por primera vez, pero también un favor para quien tuviera buen recuerdo del original, porque recupera enemigos, secretos y estilo. Tiene algunas ayudas que no había en su día, pero que se pueden desactivar para tener un «Turok» más a nuestro gusto.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 19,99 € (Steam)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** -
- **Estudio/compañía:** Nightdive Studios
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** -
- **Lanzamiento:** 23 de marzo de 2017
- **WEB:** *nightdivestudios.com*

LA NUEVA NOTA

El control con ratón y teclado hace que perdamos cualquier cariño por el mando original de Nintendo 64. Además, ofrece opciones de accesibilidad que se pueden quitar.

LA NOTA 72

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 75 · METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	9,95 €
BADLAND GAMES	
Atrapa la bandera	4,95 €
Sherlock Holmes The devil's daughter	9,95 €
Motorclycle Club	4,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	9,95 €
The Escapists: The Walking Dead	4,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	19,95 €
Dark Souls III	44,95 €
Grid Autosport Black Limited Edition	14,95 €
Lords of the Fallen	14,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 4 Premium	24,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	4,95 €
Dead Space 2	4,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect Trilogía	34,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Emergency 4 - Edición Oro	9,95 €
Crazy Machines 2	9,95 €
Football Club Simulator	9,95 €
King's Bounty Anthology	9,95 €
Colin McRae DiRT 2	9,95 €
Men of War Edición Coleccionista	9,95 €
Imperivm Anthology	9,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Deus Ex: Mankind Divided	19,95 €
Escape Dead Island	9,95 €
Homefront The Revolution	14,99 €
Killing Floor 2	24,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	9,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Sacred 3	9,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	9,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	9,95 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2017	29,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	14,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2017	24,95 €
TAKE-TWO	
Mafia III	19,95 €
NBA 2K17	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed Syndicate	19,95 €
Assassin's Creed Unity Special Edition	26,95 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	19,99 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew Wild run	26,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	14,99 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media Sombras de Mordor	24,99 €
Mad Max	19,99 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. LOS SIMS 4 URBANITAS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12) ■ Rol Online ■ Activision Blizzard
5. RESIDENT EVIL VII (18) ■ Acción/Survival Horror ■ Capcom
6. FOOTBALL MANAGER 2017 ED. LIMITADA (3) ■ Deportivo/Estrategia ■ SEGA
7. BATTLEFIELD 1 (18) ■ Acción ■ Electronic Arts
8. MINECRAFT (3) (DESCARGA) ■ Simulación ■ Microsoft
9. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (12) ■ Estrategia ■ Firaxis/2K Games
10. DIABLO III BATTLECHEST (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a febrero de 2017.

U.K.

1. MASS EFFECT ANDROMEDA (18) ■ Rol/Acción ■ Electronic Arts
2. OVERWATCH (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. MASS EFFECT TRILOGY (18) ■ Rol/Acción ■ Electronic Arts
4. CALL OF DUTY INFINITE WARFARE (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. FALLOUT 4 (18) ■ Rol ■ Bethesda
6. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X (3) ■ Simulación ■ Microsoft/Vodetail Games
7. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. FOOTBALL MANAGER 2017 LIM. ED. (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
9. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. COMMAND & CONQUER: ULTIMATE ED. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de marzo de 2017.

U.S.A.

1. MASS EFFECT ANDROMEDA ■ Rol/Acción ■ Electronic Arts
2. MASS EFFECT ANDROMEDA (DESCARGA) ■ Rol/Acción ■ Electronic Arts
3. OVERWATCH COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
4. OVERWATCH ORIGINS EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. THE SIMS 4 (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. BATTLEFIELD 1 (DESCARGA) ■ Acción ■ Electronic Arts
7. NIER: AUTOMATA (DESCARGA) ■ Rol/Acción ■ Square Enix
8. FALLOUT 4 ■ Rol ■ Bethesda
9. SID MEIER'S CIVILIZATION VI ■ Estrategia ■ Firaxis/2K Games
10. THE SIMS 4 CITY LIVING (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com de a la 2ª semana de marzo de 2017.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 RESIDENT EVIL VII



■ ACCIÓN/SURVIVAL HORROR ■ CAPCOM
■ KOCH MEDIA ■ 44,95 €



Capcom ha dado el do de pecho con el regreso de «Resident Evil», renovando la fórmula en lo jugable y lo visual, y manteniendo al mismo tiempo toda la esencia de la saga.

■ COMENTADO EN MM 263 ■ PUNTUACIÓN: 92

3 DISHONORED 2



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



Arkane lo ha vuelto a hacer con «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas y un nuevo mundo de juego.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92

4 TYRANNY



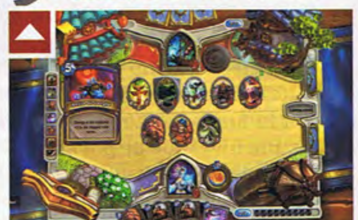
■ ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX
■ MERIDIEM ■ 39,95 €



Obsidian vuelve a la carga con un juego mucho más oscuro y retorcido en sus posibilidades, además de más divertido, situándonos en el lado del Mal. Un mundo lleno de posibilidades.

■ COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85

9 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



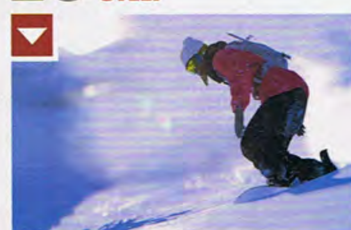
■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 STEEP



■ DEPORTIVO / SIMULACIÓN ■ UBISOFT
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Un juego de deportes de invierno es un acontecimiento, y aunque «Steep» apuesta por modos algo limitados las opciones multijugador y el espectáculo visual son muy atractivos.

■ COMENTADO EN MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80

11 TALES OF BERSERIA



■ ROL/ACCIÓN ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 44,95 €



Un juego imprescindible prsa los amantes del JRPG, con una aventura llena de acción, magia, personajes carismáticos y una trama realmente inolvidable. Divertido a más no poder.

■ COMENTADO EN MM 263 ■ PUNTUACIÓN: 85

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



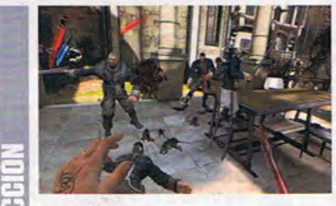
STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 TORMENT TIDES OF NUMENERA

N



ROL / AVENTURA | INXILE ENTERTAINMENT / TECHLAND | KOCH MEDIA | 39,95 €



El esperado heredero de la filosofía de «Planescape: Torment» ha llegado plagado de desafíos, personajes carismáticos, enigmas, un extraño y sorprendente mundo y muchas amenazas que combatir. Descubre un universo de rol espectacular, diferente y absorbente, en el que perderse durante días.

COMENTADO EN MM 264 | PUNTUACIÓN: 80



5 GRAND THEFT AUTO V



ACCIÓN / AVENTURA | ROCKSTAR | TAKE 2 | 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

COMENTADO EN MM 243 | PUNTUACIÓN: 98

6 TITANFALL 2



ACCIÓN | RESPAWN | ELECTRONIC ARTS | 49,95 €



La respuesta de Respawn a las peticiones de una campaña en «Titanfall» ha sido sobresaliente. El regreso de los titantes ha sido épico y asombroso. Es el mejor "shooter" del momento.

COMENTADO EN MM 260 | PUNTUACIÓN: 88

7 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



ESTRATEGIA | FIRAXIS / 2K GAMES | TAKE TWO | 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

COMENTADO EN MM 260 | PUNTUACIÓN: 86

8 TOTAL WAR WARHAMMER



ESTRATEGIA | CREATIVE ASSEMBLY / SEGA | KOCH MEDIA | 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

COMENTADO EN MM 255 | PUNTUACIÓN: 95

12 XCOM 2



ESTRATEGIA | FIRAXIS / 2K GAMES | TAKE 2 | 49,99 €



El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

COMENTADO EN MM 252 | PUNTUACIÓN: 90

13 BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

N



ACCIÓN | OMEGA FORCE | KOEI TECMO | 59,99 €



La adaptación de un manga de espectacular factura se convierte en un juego de acción brutal, frenética y divertido como pocos. Una pena que no esté traducido y que sea tan caro.

COMENTADO EN MM 264 | PUNTUACIÓN: 76

14 OVERWATCH



ACCIÓN MULTIJUGADOR | BLIZZARD | ACTIVISION BLIZZARD | 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

COMENTADO EN MM 257 | PUNTUACIÓN: 90

15 2DARK

N



AVENTURA | GLOOMYWOOD | BADLAND GAMES | 29,95 €



El creador de «Alone in the Dark» vuelve con un juego que mezcla estilo retro, aventura, humor negro y una historia terrible. Una aventura a la vieja usanza, y nada sencilla.

COMENTADO EN MM 264 | PUNTUACIÓN: 70

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA | KOCH MEDIA | 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 | PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA | EA | 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 178 | PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA | UBISOFT | 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 | PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

COMENTADO EN MM 225 | PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Aunque no hay ninguna entrada nueva en la lista, está últimamente bastante animada. Bueno, la cabeza sigue igual, pero detrás del número uno hay movimiento, subidas y bajadas.

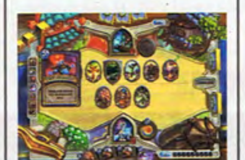


1 TOTAL WAR WARHAMMER

37% de las votaciones



- MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95
- CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
- KOCH MEDIA



2 HEARTHSTONE

34% de las votaciones



- MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98
- BLIZZARD
- ACTIVISION BLIZZARD



3 XCOM 2

14% de las votaciones



- MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90
- FIRAXIS / 2K GAMES
- TAKE 2

4 SID MEIER'S CIVILIZATION VI

9% de las votaciones



- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86
- FIRAXIS / 2K GAMES
- TAKE TWO

5 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

6% de las votaciones



- MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92
- BLIZZARD
- ACTIVISION / BLIZZARD

ACCIÓN

Sí, ha llegado, nos ha aterrorizado y se ha aupado al número uno. Desde luego, no se le puede pedir nada más al gran regreso de «Resident Evil». Y ha desplazado a todos los demás.



1 RESIDENT EVIL VII

38% de las votaciones



- MM 263 ■ PUNTUACIÓN: 92
- CAPCOM
- KOCH MEDIA



2 DISHONORED 2

33% de las votaciones



- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ARKANE STUDIOS / BETHESDA
- KOCH MEDIA



3 GRAND THEFT AUTO V

18% de las votaciones



- MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98
- ROCKSTAR
- TAKE 2

4 TITANFALL 2

8% de las votaciones



- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 88
- RESPAWN / ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 SHADOW WARRIOR 2

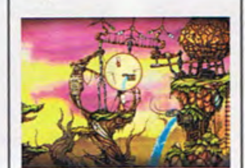
3% de las votaciones



- MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 84
- FLYING WILD HOG / DEVOLVER DIGITAL
- DEVOLVER DIGITAL

AVENTURA

¿Una alternancia en lo más alto? Pues sí. No nos la esperábamos, pero «Candle» ha cogido impulso y ha logrado hacer caer a «Yesterday Origins». Pero, vaya, solo un puesto, no es mucho.



1 CANDLE

35% de las votaciones



- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 84
- TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
- AVANCE DISCOS

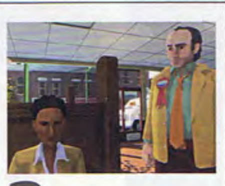


2 YESTERDAY ORIGINS

32% de las votaciones



- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 85
- PENDULO STUDIOS / MICROIDS
- MERIDIEM



3 VIRGINIA

19% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 85
- VARIABLE STATE / 505 GAMES
- 505 GAMES

4 LIFE IS STRANGE

10% de las votaciones



- MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 89
- DONTNOD / SQUARE ENIX
- KOCH MEDIA

5 SHERLOCK HOLMES DEVIL'S DAUGHTER

4% de las votaciones

- MM 256 ■ PUNTUACIÓN: 82
- FROGWARES / BIGBEN
- BADLAND GAMES

ROL

No hay duda de que el estilo clásico sigue calando hondo entre los fans del rol. Además, Obsidian se come el podio con un dominio apabullante. Le sigue de cerca el estilo japonés.



1 PILLARS OF ETERNITY

36% de las votaciones



- MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 94
- OBSIDIAN / PARADOX
- MERIDIEM



2 TYRANNY

33% de las votaciones



- MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85
- OBSIDIAN / PARADOX
- MERIDIEM



3 TALES OF BERSERIA

20% de las votaciones



- MM 263 ■ PUNTUACIÓN: 85
- BANDAI NAMCO
- BANDAI NAMCO

4 THE WITCHER 3 WILD HUNT

8% de las votaciones



- MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98
- CD PROJECT RED
- BANDAI NAMCO

5 DARK SOULS 3

3% de las votaciones

- MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 91
- FROM SOFTWARE
- BANDAI NAMCO

VELOCIDAD

Con la lista de velocidad entramos en la parte de "calma chicha" de los géneros que nos quedan por ver. Tranquilidad en la carrera que sigue teniendo a «Project CARS» como líder destacado.



1 PROJECT CARS

35% de las votaciones



- MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 93
- SLIGHTLY STUDIOS
- NAMCO BANDAI



2 GRID AUTOSPORT

27% de las votaciones



- MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 96
- CODEMASTERS
- NAMCO BANDAI



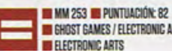
3 F1 2016

22% de las votaciones

- NO COMENTADO EN MM
- CODEMASTERS
- KOCH MEDIA

4 NEED FOR SPEED

14% de las votaciones



- MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 82
- GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 DIRT RALLY

12% de las votaciones



- MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86
- CODEMASTERS
- CODEMASTERS

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

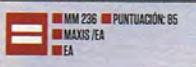
SIMULACIÓN

Los juegos de simulación, una vez se produce un cambio, suelen tener la tendencia a mantener posiciones durante bastantes semanas. Este mes es el perfecto ejemplo. Luego, veremos.



1 LOS SIMS 4

39% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



2 SILENT HUNTER 5

31% de las votaciones

- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



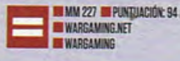
3 ELITE: DANGEROUS

16% de las votaciones

- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS

4 WORLD OF WARPLANES

10% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING



5 WORLD OF WARSHIPS

4% de las votaciones

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

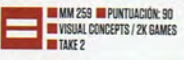
DEPORTIVOS

Y aquí volvemos a tener a todo un clásico, como «NBA 2K» en lo más alto. El ánimo que dio «Steep» a la lista se ha ido aminorando y las aguas, pelotas y balones vuelven a su cauce...



1 NBA 2K17

38% de las votaciones

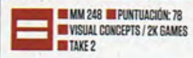


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 NBA 2K 16

28% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



3 FIFA 17

20% de las votaciones

- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS

4 FIFA 15

11% de las votaciones

- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 STEEP

3% de las votaciones

- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
39% de las votaciones	34% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



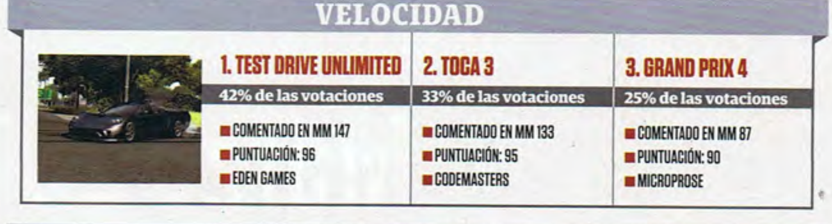
1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
41% de las votaciones	37% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
47% de las votaciones	33% de las votaciones	20% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
42% de las votaciones	33% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

La iniciativa para dar el salto



Marzo 2017 ➤ Anímate a

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Obsidian Entertainment
- **Fecha prevista:** Primer trimestre de 2018

CÓMO SERÁ

- Será un **JDR de estilo clásico**, continuación de la aventura iniciada en «Pillars of Eternity».
- Volveremos a **encarnar al Vigilante**, que se halla en persecución del renacido dios Eothas.
- Reuniremos **un grupo de aventureros** que nos ayudarán con sus habilidades en la exploración y el combate.
- La acción transcurrirá en **el archipiélago de Deadfire**, en Eora.
- Usará un nuevo **sistema de climatología dinámica**, mejoras técnicas en iluminación.

Todo fue arrasado por la furia de Eothas. La fortaleza de Caed Nua, tu bastión, levantado con tanto esfuerzo tras incontables horas de aventura, cayó como si estuviera hecho de barro. No es algo extraño cuando un dios dormido renace, furioso, en el cuerpo de un enorme titán de piedra, enterrado bajo los cimientos de tu baluarte. Y el hecho de que Eothas nos dejara moribundos tras ello no ha impedido que, una vez recuperados, nos lancemos a vivir más aventuras por el fascinante mundo de Eora, en su busca, para hallar respuestas y, sí, venganza.

Este es el punto de partida que Obsidian ha usado para convencer, de nuevo, a una ingente legión de fans de «Pillars of Eternity» de financiar su continuación, «Deadfire», en la que sigue la trama de uno de los mejores JDR de los últimos tiempos para PC. En apenas una semana –que se dice pronto–

se recaudaron casi cuatro millones y medio de dólares –más de cuatro veces el objetivo marcado– para desarrollar esta deseada segunda parte.

En busca de Eothas

Estamos, aún, a un año, como mínimo, de ver hecho realidad el sueño de todos los fans de «Pillars of Eternity». Un sueño que nos llevará, según los detalles desvelados por Obsidian, por el archipiélago de Deadfire –que da nombre a la aventura– en busca de Eothas.

El protagonista –de nuevo, el Vigilante– seguirá los pasos del dios renacido hasta esta miríada de islas dispersas más allá de la costa de Eora, lo que nos llevará a descubrir territorios desconocidos. En muchos casos, inexplorados, en otros, colonizados hace siglos, pero sin ser visitados hace mucho tiempo.



¡La aventura continúa en Eora! Tras el renacimiento de Eothas, liberado de las profundidades de Caed Nua, el dios ha escapado usando el cuerpo del titán pétreo. Reúne tu grupo de aventureros y persíguelo en busca de respuestas y venganza.

NUEVOS Y VIEJOS COMPAÑEROS



«Deadfire» continuará la historia que comenzó en «Pillars of Eternity» convirtiéndonos en el vigilante de Caed Nua, y veremos cómo las acciones y decisiones tomadas entonces aún persisten en Eora.



Esa continuidad asegura el encuentro con personajes conocidos del juego original, aunque otros -que se nos podrán unir- llegarán con nuevas historias relacionadas con el destino de Eothas y las islas de Deadfire.



¡Los combate ssrán ahora más realistas y espectaculares! Obsidian trabaja intensamente en las mejoras de tecnología visual para ofrecer nueva iluminación y sombras dinámicas. La idea es ofrecer más realismo y vida a las acciones y lucha.



¡Sube a bordo y acompáñanos en el viaje, aventurero! El grupo que comandes usará, entre otros transportes, los barcos para viajar por el enrome archipiélago que forman las islas de los nuevos entornos a explorar.

Las islas de Deadfire nos descubrirán una panoplia de uevos personajes que se podrán unir a otros ya conocidos de «Pillars of Eternity», tanto en el grupo de aventureros que formemos, como en la evolución de la trama del nuevo juego, añadiendo nuevas historias y potenciando la narrativa del guión.

Tener un montón de islas como escenario –principalmente– nos llevará a descubrir, también, cómo Obsidian ha aprovechado esta idea para plantear múltiples ambientaciones y escenarios. No sólo descubriremos una orografía de lo más diverso: desiertos, junglas, ciudades, mazmorras... sino también arte, culturas y civilizaciones variadas. O su ausencia. Muchas de las islas de Deadfire se presentarán en el juego como terreno inexplorado, lo que nos convertirá en los primeros en pisar ciertas zonas que no sabemos qué ocultarán: ¿tribus salvajes? ¿Desconocidas civilizaciones? ¿Colonias olvidadas? ¿Monstruos y fauna brutal?

A una de estas ha escapado Eothas, que ha vuelto tras milenios en que se le creía muerto. El dios de la luz y el renacimiento es el único que puede salvar el alma del Vigilante y acabar con su maldición, pero llegar hasta él no será tarea sencilla.

Por tierra y mar

La "caza" de Eothas nos llevará a descubrir un mundo nuevo en Eora que recorreremos a pie y en barco –recordemos que estamos en un archipiélago– e incluso en el mar viviremos aventuras y combates increíbles: monstruos marinos, piratas, comerciantes... Nos encontraremos de todo. Incluso terribles tormentas.

Obsidian está diseñando un nuevo sistema de climatología







La búsqueda de Eothas nos llevará a conocer muchos nuevos personajes. Algunos, como es habitual, podrán ayudarnos y otros no dudarán en traicionarnos o ser hostiles, directamente. Los poderes del Vigilante nos ayudarán a elegir compañeros o aliados, aunque siempre tus decisiones influirán en su confianza.

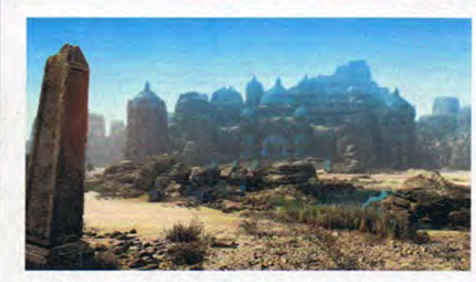
dinámica que afectará, según afirman, al desarrollo de la acción, y que podrá desatarse en cualquier momento y escenario, tanto en mar como en tierra firme. Es una de las muchas mejoras que ofrecerá «Deadfire» sobre lo conocido de «Pillars of Eternity». Otra será, por ejemplo, el nuevo sistema de iluminación y sombras dinámicas para hacer más vivo y espectacular el entorno, tanto en combates –que de nuevo serán en tiempo real y con el uso de pausa táctica– como en exploración.

Y es que la esencia de «Pillars of Eternity», tanto en desarrollo como en jugabilidad, se mantendrá, potenciada y mejorada, en «Deadfire», para satisfacer a los millones de fans del estilo clásico de JDR. La aventura continuará en Eora, aunque no será hasta 2018. ¿Podremos esperar? No será fácil, desde luego. **A.P.R.**

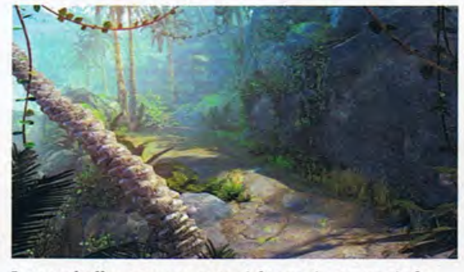
“La aventua continúa en el archipiélago Deadfire, devolviendo el rol clásico a lo más alto del género”



¡UN NUEVO MUNDO POR EXPLORAR!



La búsqueda de Eothas nos llevará por nuevos territorios de Eora que explorar, y que abarcarán todo tipo de entornos, hasta llegar al archipiélago de Deadfire, compuesto por decenas de islas dispersas.



Lo que hallaremos en estas islas será muy variado: recorreremos junglas tropicales, abrasadores desiertos... Muchas islas nunca han sido exploradas y otras están colonizadas. ¿Qué descubriremos?



Si has sido un "backer" de «Deadfire», tendrás recompensas muy especiales... Como "El Viaje de Fulvano", donde el mítico personaje aparece, una vez más, en el trasfondo de la historia de Eora. Serán diez misiones especiales, accesibles de inmediato para los que apoyaron la campaña.

LISA SU

EX-IBM. EX-TEXAS INSTRUMENTS. INGENIERA. VISIONARIA. CEO DE AMD. 47 AÑOS

La presidenta de AMD es la responsable, además del lanzamiento de Ryzen –y próximamente de las nuevas Radeon VEGA–, de que Xbox One y PS4 usen chips de AMD, trabajando con Microsoft y Sony, movimiento con el que empezó a convertirse en la actual bestia negra de Intel.

En 1986 entra en el MIT y en su primer año se convierte en asistente de investigación de grado en la fabricación de obleas de silicio para estudiantes de posgrado. Ahí se decidió por especializarse en semiconductores, lo que incluyó un master y su doctorado también por el MIT.

Su paso por las tecnológicas más importantes del mundo como Texas Instruments (1994-1999), IBM (2000-2007) y Freescale Semiconductor labran su ascenso hasta AMD y su nombramiento como CEO en octubre de 2014.

A los 10 años tenía clara su vocación de ingeniera mientras armaba y desarmaba los coches RC de juguete de su hermano para ver cómo funcionaban, ante la desesperación del mismo.

La MIT Technology Review la nombra "Innovadora destacada menor de 35 años" en 2002, por su trabajo en el Grupo de Productos Emergentes, mientras estaba en IBM.

Entre otros premios cuenta con el de Ejecutiva del Año en 2014 por EE Times.

Puedes seguirla en Twitter en: @LisaSu

Así de feliz posaba la doctora Su hace unas semanas durante la presentación oficial de los procesadores Ryzen. Un momento clave para AMD, plantando cara a Intel y animando el mercado del PC.